

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation.Portable
PlayStation.2
PlayStation®
Revista Oficial - España
143 ★ DICIEMBRE 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
¡Súper Reportaje!
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE
¡HIDEO KOJIMA nos lo presenta en EXCLUSIVA!
¡LOS ANÁLISIS MÁS ESPERADOS!
HITMAN ABSOLUTION
COD BLACK OPS II
LBP KARTING
ASSASSIN'S CREED III
EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES
WONDERBOOK
EL LIBRO DE LOS HECHIZOS
¡ÚLTIMA HORA!
grand theft auto V
FIVE
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00143
Y además... MOH: Warfighter ★ DmC Devil May Cry ★ Ni No Kuni: La Ira De La Bruja Blanca ★ Killzone HD
Assassin's Creed III Liberation ★ NFS: Most Wanted ★ 007 Legends ★ Sonic & All-Stars Racing Transformed...

NUEVO
NEED FOR SPEED™



PlayStation Revista Oficial - España


GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Desarrollo de Negocio **PABLO SAN JOSÉ**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSÉ MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: LUIS RODRÍGUEZ Y Mª JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Un final de año algo menos intenso pero con varias obras maestras.»
Mi juego favorito
Dishonored

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Acepto fotos pícaras de ardillas y agasajos en @YeOldeNemesis.»
Mi juego favorito
Metal Gear Rising: Revengeance

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«No hay nada como un gran doblaje para sentirte dentro del juego.»
Mi juego favorito
Call Of Duty: Black Ops II



Pedro «John Tones» Berruezo
«Mi nuevo corte de pelo me acerca a iconos del videojuego como el Agente 47, Max Payne o Abobo.»
Mi juego favorito
Hitman: Absolution

Bruno Louviers
«Me asusta la cantidad de km. recorridos este mes sin levantarme del sofá.»
Mi juego favorito
Need For Speed: Most Wanted



Lázaro «Doc» Fernández
«Un mes más, una de cal y otra de arena para mi querida PS Vita.»
Mi juego favorito
Street Fighter X Tekken (PS Vita)

Paz Boris
«Me gustan los tráilers, pero no que no hagan justicia al juego.»
Mi juego favorito
Dishonored



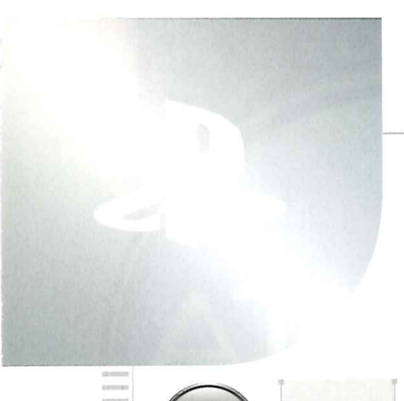

Javi Sánchez
«Una de dos, o extendemos la Navidad o el sector debería espaciar los lanzamientos.»
Mi juego favorito
Borderlands 2



PS Plus y PS Vita

PlayStation sabe cómo arropar a sus millones de usuarios. Percibir el calor y compañía de tu máquina es una sensación tremendamente especial y es algo que todos los que hemos crecido y evolucionado junto a una consola de Sony siempre hemos tenido presente. Desde la primigenia creación de 32 bits hasta ese reciente portento tecnológico llamado PS Vita, el universo PlayStation ha sabido transmitir algo que va mucho más allá de la evolución del videojuego y el ocio. Resumiendo, se ha convertido en algo absolutamente necesario y esencial en nuestras vidas y más aún con propuestas tan absolutamente irresistibles como PlayStation Plus. Una suscripción que ya transmitió grandeza en sus inicios pero que con la oferta actual, y lo que queda por llegar, ha pasado a formar parte de la máquina y de todo aquel que quiera obtener contenido de primera categoría a un precio más que razonable. Una opción de auténtico lujo que nadie más se atreve a ofrecer y que deja al resto de «creadores de máquinas» en bastante mal lugar; en tiempos de crisis hay que pensar más en el usuario a cambio de percibir menos ingresos. Y no contentos con esto extienden esta magnífica oferta a los usuarios de PS3 que pertenezcan a PlayStation Plus y que dispongan de PS Vita, todo por el mismo precio. Creo que ha llegado el momento de que todos aquellos que tenían dudas sobre PS Vita se abalancen sobre ella ahora mismo, y no solo por la oferta de PS Plus y/o la reciente reducción de precio; si no lo hacéis os podéis perder uno de los capítulos más brillantes de la historia del videojuego.

Marcos García



★143 Diciembre 2012 Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.







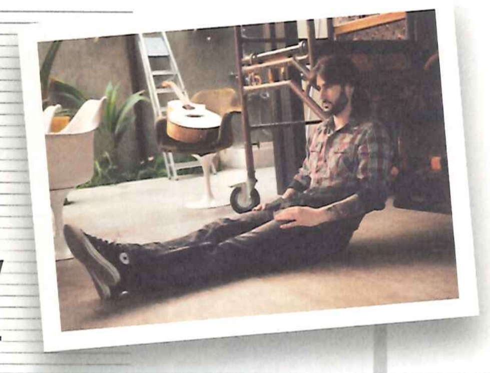


PlayStation
Revista Oficial - España

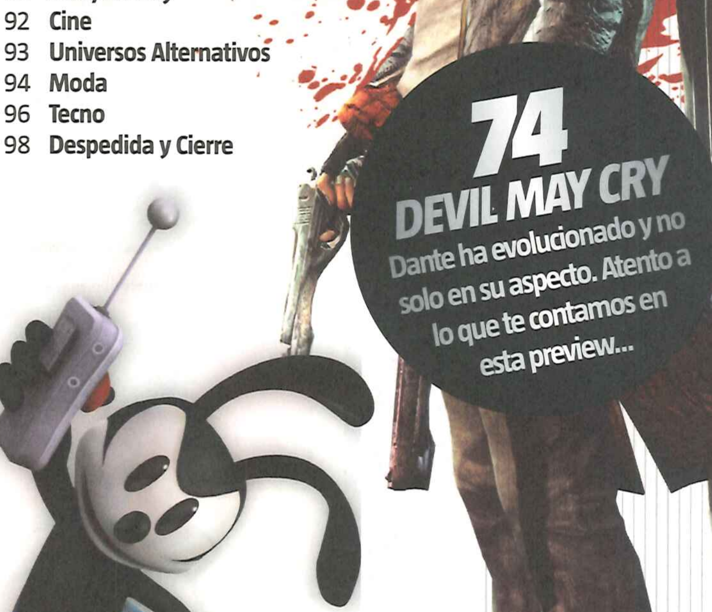


40 ASSASSIN'S CREED III
Ponemos bajo la lupa a Connor y Desmond en su más reciente aventura con los Asesinos.

88 ZONA VIP
MELENDI
El artista nos habla de su nuevo disco y de su pasado en los videojuegos.



74 DEVIL MAY CRY
Dante ha evolucionado y no solo en su aspecto. Atento a lo que te contamos en esta preview...



30 HITMAN ABSOLUTION
Acompaña al Agente 47 en su más peligrosa misión.

78 NI NO KUNI: LIDLBB
Hemos probado la beta del precioso RPG de Ghibli y Level-5. Y tal y cómo esperábamos no nos ha defraudado.

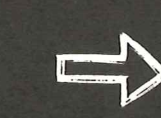
44 EPIC MICKEY: ERDDH
Os traemos el análisis de cada detalle de la nueva aventura de Mickey y Oswald.

*Precio válido para PS Vit

Prueba una pequeña muestra de la magia táctil que encontrarás en LittleBigPlanet™ para la PlayStation®Vita.

Descarga Zappar gratis en el App Store o el Android Market, y haz que Sackboy™ cobre vida en este minijuego.

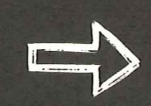
PREPARADOS





LISTOS





ZAP







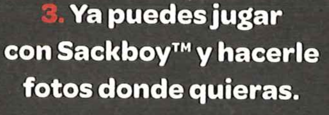
1. Descargar la aplicación gratuita Zappar App desde la tienda de aplicaciones de tu smartphone.

2. Dirigir la cámara de tu smartphone hacia el pack del juego LittleBigPlanet™ PlayStation®Vita que ves en este póster.

3. Ya puedes jugar con Sackboy™ y hacerle fotos donde quieras.

HASTA 16 DICIEMBRE CONSOLA PS VITA Wi-Fi POR 199'99€*

PVP ESTIMADO









Todo lo que necesitas para estar a la última

Primavera caliente con GTA V

El segundo tráiler nos deja toneladas de información de Trevor, Franklin y Michael

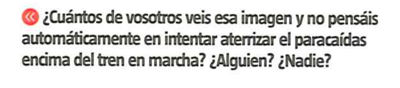
Rockstar North entra en la recta final del desarrollo de ***GTA V*** con un cañón de novedades: un nuevo tráiler de cinemáticas en el que conoceremos a los tres protagonistas y una sartenada de detalles sobre lo que nos espera en el próximo y esperadísimo juego de su saga principal. Y, según Dan Houser, guionista de la saga, son cinco pilares para hacer juego con la entrega. Lo primero son esos tres protagonistas: Michael, epicentro de todo, un gángster semirretirado «que podría ser perfectamente un protagonista de los *GTA III* años después»; Franklin, timador adinerado que no tiene nada que ver con CJ («¿piensas pasarte el resto de tu vida moviendo drogas y metido en bandas?» le espeta a un trasunto del *San Andreas*); y Trevor, nuestro favorito: autónomo ultraviolento y bipolar, «listo pero tarado», según Houser. Los tres tendrán distintas misiones paralelas entre las que alternar en cualquier momento para cumplir la gran ambición del juego. ¿Esos montajes paralelos geniales de las pelis de atracos? Bien, ***GTA V*** va de eso. Exactamente de eso en lo jugable.

Para ayudar mejor a albergar las dificultades que encierra un atraco perfecto y las tres historias con toda la profundidad marca de la casa, ***GTA V*** plantea un »



Vale, es un tráiler, es cinemática, lo que quieran: si el juego consigue esa distancia de dibujado, con contaminación y todo, nos reiremos de los que se quejan de que esta generación de hardware está agotada.





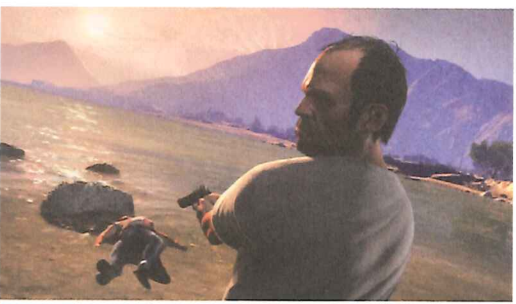
¿Cuántos de vosotros veis esa imagen y no pensáis automáticamente en intentar aterrizar el paracaídas encima del tren en marcha? ¿Alguien? ¿Nadie?

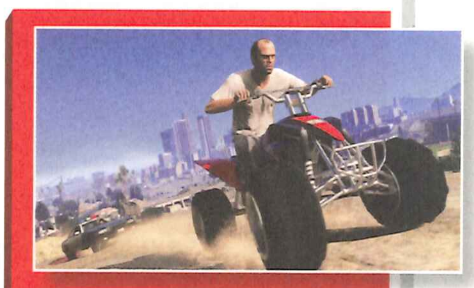


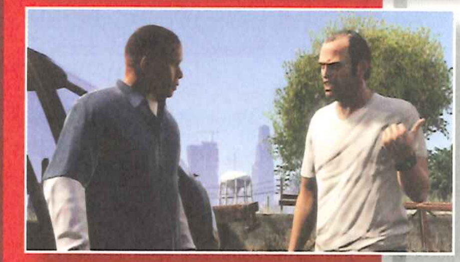


Entre tanto helicóptero y jet, resulta refrescante ver que no se han olvidado del nombre del juego: coches. Robados. A lo grande.







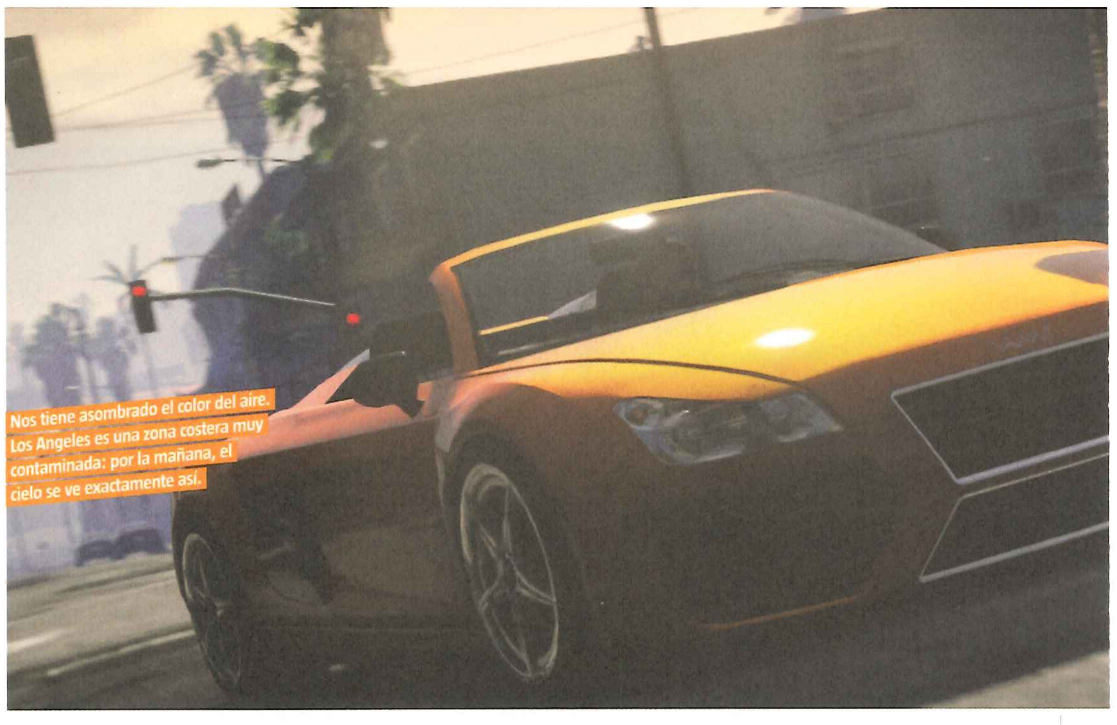


TREVOR, TE QUEREMOS

Necesitamos más protagonistas feos, alopécicos y con pinta de ducharse con la misma frecuencia con que meten su ropa en la lavadora. Trevor es un tarado ultraviolento compuesto a partes iguales por el prototipo de duro con callo de Michael Ironside y el malrrollismo de Joe Pesci en Uno de los Nuestros. Todo bien.

News



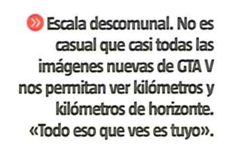


Nos tiene asombrado el color del aire. Los Angeles es una zona costera muy contaminada: por la mañana, el cielo se ve exactamente así.

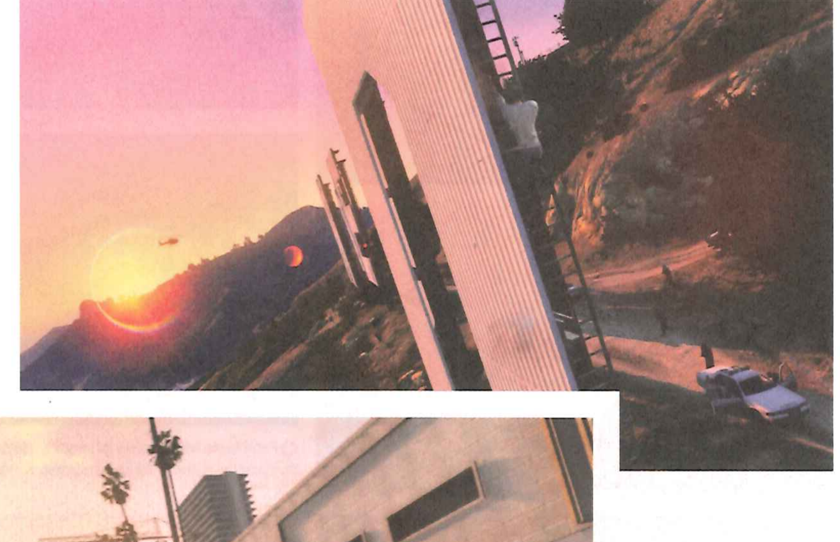


Pero aparte de los cibercafés, las relaciones sociales, los atascos y la física realista, ¿qué nos dio GTA IV? Robar un coche a castaña limpia, eso nos dio. Y eso nos devuelve GTA V.



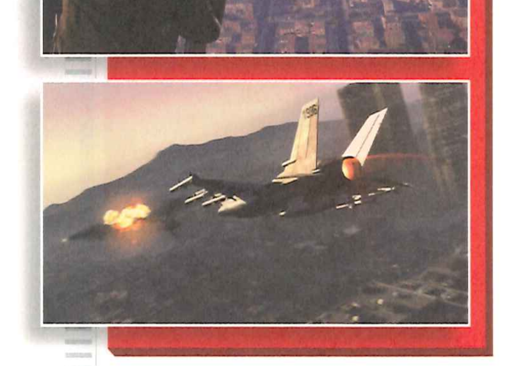


Escala descomunal. No es casual que casi todas las imágenes nuevas de GTA V nos permitan ver kilómetros y kilómetros de horizonte. «Todo eso que ves es tuyo».



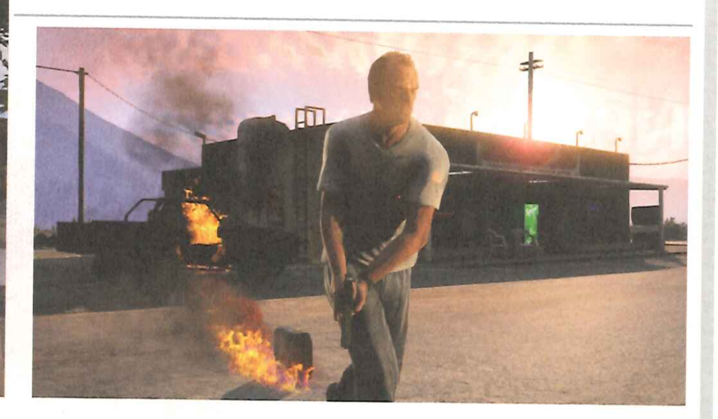
GTA ON FIRE

Si el tono de GTA IV era el de tragedia, con los hados y Esquilo marcando cada pasito de la venganza de Niko Bellic (¿recordáis el tema de ese primer tráiler? ¿buscando a ese alguien especial?), GTA V se inclina más por lo chorra y lo desmedido, como ya hiciera San Andreas y del que aprendieron muy bien la lección los Saints Row y Just Cause. ¿Combates aéreos? A tope, siempre a tope.



Algún día, los fabricantes perderán el miedo a dejar que sus coches reales aparezcan en juegos que recaudan cientos de millones. Ese día ya nos dará igual.

A la derecha, Michael, el mafioso retirado que todavía nos hace preguntarnos si no será el nombre falso de un tal Tommy Vercetti...







Si GTA IV supuso abandonar el viejo motor de la saga (que era de Criterion, por cierto), el V parece querer ir un pasito más allá. Un pasito Max Payne 3 de grande.

A Franklin le gustan la buena vida, los vehículos caros y posar al atardecer californiano. Evidentemente, es el que peor nos cae de los tres protagonistas.



El tema de las persecuciones al límite parece omnipresente en todo el material que han enseñado. Moto + avión en llamas = cabezas estallando.

mapa gigantesco. Más que *Red Dead* y *San Andreas* juntos, que se dice pronto. Allí, aparte de las misiones principales, los protagonistas también podrán participar en atracos paralelos a la trama, lo que unido a la promesa de Houser de un multijugador innovador y mejorado (con detallitos sociales cogidos de *Max Payne 3*) nos hace pensar en un cooperativo esplendoroso y la recuperación de lo poquito potable que tenía, jugablemente, *GTA IV*: policías y ladrones.

Aunque, especulaciones aparte, y agradeciendo que el escritor avise de que ese mundo estará lleno de metas y objetivos -normal que aprendan de lo que hizo **Rockstar San Diego** con Marston en el Oeste-, también se nos confirma que, por un lado, no podremos comprar propiedades (mejor, eso para los *Fable* de la otra consola) pero que sí habrá una economía presente en todo el juego, más allá de ahorrar unos dineros para comprar un lanzacohetes.

Pero la mejor confirmación es la apuesta que manteníamos y hemos ganado: primavera de 2013. Tampoco era muy difícil de adivinar: tras un año sin información y sin ningún juego a la vista, solo había que mirar el historial de los últimos años de **Rockstar** para ver que todo lo bueno suyo llega con las flores. En el caso de ***GTA V***, lo que nos llegará será un buen pedazo de la California angelina, algo lógico si consideramos que el tráiler y las imágenes previas nos habían traído el regreso de los aviones, que no tienen mucho sentido si solo cubren una ciudad. En el vídeo y las nuevas imágenes que nos han pasado, observamos un horizonte inmenso, que nos hace salivar ante la asociación de ideas entre el detallismo y cuidado que pone **Rockstar** en dotar de vida a sus parajes, y la escala salvaje de nuestro *sandbox* gamberro favorito, *Just Cause 2*.

Para nosotros y para los jugadores, el pistoletazo del segundo tráiler indica que, poco a poco, mes a mes, por fin sabremos que se esconde en la remozada ciudad de *Los Santos*. Dan Houser, nuevamente, daba una pista de qué será lo siguiente: más detalles sobre el multijugador, uno de los puntos más fortalecidos por todo el trabajo depositado en *Max Payne 3*. Aquí os lo contaremos.



imagen de la rueda de prensa donde se presentaron las novedades para el festival de este año.

FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL
Segunda Edición

Bilbao se convierte por unos días en la capital europea del videojuego en dos vertientes: el videojuego lúdico como lo conocemos, en su parte *Fun*; y el videojuego como herramienta de trabajo e investigación, con el apartado *Serious*. Del 26 de noviembre al 2 de diciembre, la segunda edición del ***Fun & Serious Game Festival*** reunirá a profesionales de primera línea, desde el ingeniero de Formula 1 Rod Nelson (del *Lotus F1 Team*, hablando sobre juegos que mejoran el rendimiento de los ingenieros de pista) hasta personalidades de aquí, como Daniel Sánchez Crespo, el genio detrás de la franquicia *Invizimals*. Sin olvidar a otros creadores como Charles Cecil, que vendrá a contar cómo *Broken Sword* ha conseguido una nueva vida gracias a *Kickstarter*.

La feria se dividirá en cuatro ejes: un ciclo de conferencias profesionales sobre los juegos «serios», otra ronda sobre los videojuegos «nuestros», una zona de ocio en Alhóndiga Bilbao, con juegos y actividades (incluyendo un torneo de *League Of Legends*) y una gala de premios a los mejores títulos de 2012. A los aficionados más sesudos les llamará la atención saber que el *Digipen Institute* (de donde salieron los creadores de ambos *Portal*) está detrás de todo esto. No en vano tienen una sede europea en la propia Bilbao y traerán para una conferencia al director de EE.UU., Samir Abou-Samra. Pero a nuestros lectores inquietos lo que más puede interesarles es la ponencia de Roberto López Yeste, director de nuevos desarrollos de **PlayStation**: «Sony busca talento», donde explicará cómo **Sony España** ha pasado a tomar la iniciativa en el desarrollo, producción y creación de contenidos para su familia de consolas.



¿Un videojuego educativo? Dragon Box es un título de matemáticas y puzzles.

Los videojuegos serios buscan mejorar la aptitud profesional.



PS VITA A 199,99 EUROS POR TIEMPO LIMITADO

¿Llevabas tiempo pensando en adquirir la flamante portátil de **Sony**, pero te asustaba su precio? Pues te alegrará saber que desde el pasado 15 de noviembre, y hasta el próximo 16 de diciembre, podrás encontrar en las tiendas el modelo Wi-Fi por sólo 199,99 euros. Eso sí, la rebaja no afecta al modelo con 3G ni a los *packs* que incluyen juegos. Aún así, es una oferta de lo más tentadora. ¡A por ella!



VENTAS POR 500 MILLONES DE DÓLARES EN 24 HORAS

Esas han sido las mareantes cifras que ha alcanzado ***Call Of Duty: Black Ops II***, según las primeras estimaciones de la propia **Activision**, y que pulverizan las cifras de los dos anteriores *FPS* de la saga: *Modern Warfare 3* (400 millones de dólares) y *Black Ops* (360 millones). **Activision** alimentó el fenómeno al organizar la apertura nocturna de 16.000 tiendas por todo el mundo, el pasado 13 de noviembre. ¿Podrá llegar a superar semejantes números?



PRIMER CAMPEONATO VODAFONE YU DE FIFA 13

Si vives en Madrid, no pierdas la oportunidad de acercarte a Kinépolis, desde el 24 de noviembre al 15 de diciembre, para participar en el 1er **Campeonato Vodafone yu** de *FIFA 13*. Solo por participar entrarás en el sorteo de regalos y si además logras acceder a la Gran Final del 13 de diciembre, podrás jugar en la pantalla de cine más grande de Europa.

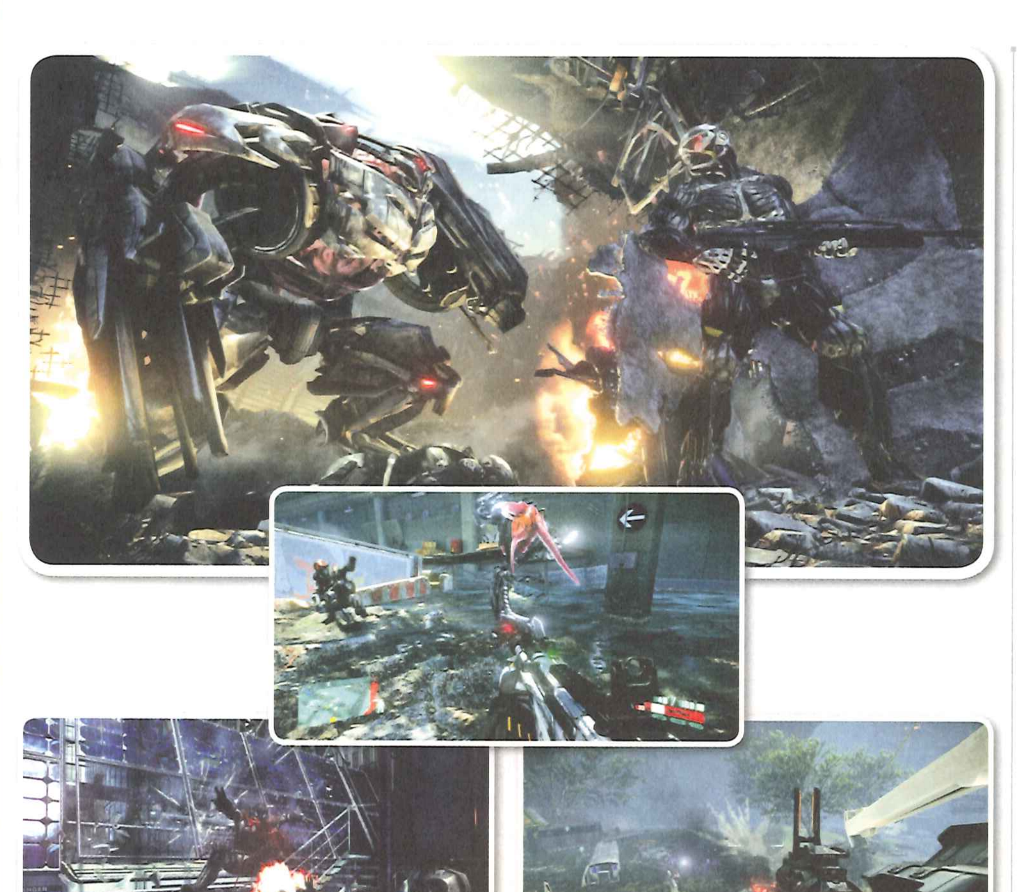

LEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PS VITA
PlayStation Vita
PC DVD ROM
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO THE LORD OF THE RINGS software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. © 2012 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Lines Films © 2012 the Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. Nintendo DS, Nintendo 3D and Wii are trademarks of Nintendo © 2012 Nintendo, KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
MIDDLE-EARTH
Tt games
WB GAMES

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

La más importante novedad de este mes es que PS Vita recibe por fin el servicio PlayStation Plus. No podía faltar el juego destacado, Crysis 2 además de otros titulazos como Ratchet & Clank: Todos Para Uno.

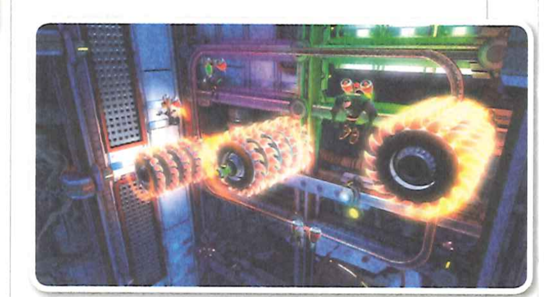
- **Consigue 11 videojuegos increíbles al instante**
- **Colecciona un total de 45 juegos al año**
- **12 meses de suscripción por solo 49,99 euros**



RATCHET & CLANK: TODOS PARA UNO.

Disfruta también con amigos

A diferencia de los anteriores juegos de *Ratchet & Clank*, podrás jugar toda la historia con hasta tres amigos en su modo cooperativo, tanto de forma On-line como todos juntos en la misma consola. Cada uno controlará un personaje: Ratchet, Clank, el capitán Qwark o el Doctor Nefarius. Tendrás que superar fases de plataformeo, niveles de acción al estilo *shooter* y romperte la cabeza para resolver sus *puzzles*, todo ello con ayuda de los demás personajes. ***Ratchet & Clank: Todos Para Uno*** tiene toda la diversión de los anteriores juegos de la saga unido a un desarrollo multijugador.





CRYSIS 2

La humanidad está diezmada y tú con tu traje marcarás la diferencia

En el año 2023 una plaga ha reducido a la humanidad a una sombra de lo que era mientras unos aliens llamados *Ceph* están acabando con los pocos supervivientes que han podido superarla. Es en ese momento cuando tú recuperas la consciencia, equipado con el *Nanosuit 2*, un traje que potencia tu capacidad física, y por ello te convertirás en el objetivo de todo el mundo. A través de 19 niveles irás descubriendo las posibilidades de la tecnología que llevas por vestimenta, equilibrando su uso para no agotar la energía y mejorándolo a medida que coseches el ADN de los aliens. Conocerás insospechados aliados y multitud de peligros, siempre intentando encontrar respuestas a la situación. En ***Crysis 2*** te enfrentas a unos enemigos con una trabajadísima IA a los que será muy difícil enfrentarse debido a su estrategia y manía de pedir refuerzos a la mínima. Un *FPS* que es algo más que un pasillo donde avanzar, tendrás que medir tus pasos, infiltrarte utilizando el camuflaje óptico y rezar para que no te pillen antes de tiempo y te condenen a una muerte segura.







BULLETSTORM

Grayson Hunt, un pirata espacial en el siglo XXVI, y su amigo *cyborg* Ishi Sato deberán vengarse de la traición que perpetró la Confederación de los Planetas del General Serrano. Para ello contarás con un gran cantidad de movimientos de combate y un arsenal de armas enormes con las que luchar contra los enemigos, además de un sistema único de «disparos de habilidad».



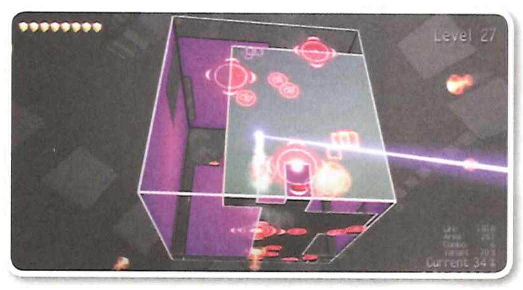
RESIDENT EVIL 5 GOLD ED.

Tras los eventos de *RE4*, Chris Redfield y Sheva Alomar seguirán viajarán en pos de un terrorrista biológico, descubriendo así los horrores que un virus provoca en los humanos. Por primera estaremos acompañados siempre de un personaje que nos servirá de ayuda en algunas ocasiones. Esta edición incluye gran variedad de contenido extra, como un par de espectaculares capítulos inéditos

¡Tres maravillas descargables para tu colección!



SCOTT PILGRIM VS EL MUNDO. Un delicioso *brawler*, inspirado en el cómic de Bryan Lee O'Malley y con diseños del genial Paul Robertson. ¡Oro pixelado!



CUBIXX HD. Dispara tu láser en los 50 niveles de *arcade* para descubrir todos los secretos, evitando o aniquilando a los enemigos y demostrando la rapidez de tus reflejos.





DOUBLE DRAGON NEON. Billy y Jimmy Lee han vuelto para salvar a Marian, la mujer de sus sueños, del perverso Skullmageddon. Para lograrlo recorrerás 16 niveles llenos de complicadas misiones, enemigos correosos y plataformas canallas. Si disfrutaste en los años 80 con el clásico de **Technos**, o con sus versiones domésticas, te enamorará desde la primera partida.

3 clásicos imprescindibles de PS3

Estos tres grandes éxitos de Sony C.E. estarán disponibles en tu colección de videojuegos de PlayStation Plus para tu disfrute inmediato.



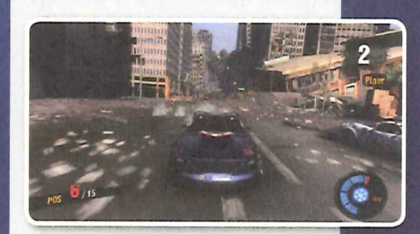
LITTLE BIG PLANET 2

Acompaña a *Sackboy* en su misión para atrapar al malvado Negativitrón,que quiere robar los sueños de los habitantes de *LBP*. Y mientras, recoge los *items* que podrás utilizar en su mejorado editor de niveles. Todo lo que quieras hacer en ***LBP2*** está a tu alcance.



INFAMOUS 2

¿Héroe o villano? No te costará mucho caer a un lado u otro, pues siempre estarás en el límite entre el bien y el mal. Las misiones nos permitirán recorrer la enorme ciudad de *New Marais* creando el caos o salvando a tus objetivos gracias al Amplificador que lleva Cole.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Vive la esencia de las carreras frenéticas de *MotorStorm*, tanto en su modo Historia como en el multijugador. Y no te fíes de tu memoria, pues el trazado puede cambiar en cualquier momento debido a derrumbes o desastres naturales.

¡PlayStation Plus ahora también en PS Vita!

El 21 de noviembre llega la actualización 2.00 a **PS Vita** y con ella se incluye, por fin, el esperado servicio *PlayStation Plus*, junto con una ampliación de 1GB del sistema de almacenamiento en la nube para dar espacio a todo lo que descargues en tu portátil. Además, si ya eres usuario de *PlayStation Plus* para **PS3**, ampliarlo para **PS Vita** no te costará nada. La suscripción se mantendrá al mismo precio de siempre 49,99 € por un año de suscripción. La colección instantánea de **PS Vita** contendrá dos grandes títulos como son *Uncharted: El Abismo De Oro* y *Gravity Rush* además de *Chronovolt* y *Tales From Space: Mutant Blobs Attack.*

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO



Drake viajará a las profundidades de un abismo para esclarecer los oscuros secretos que se esconden tras la masacre de un expedición española en Centro América hace 400 años. Visualmente impresionante y con las prestaciones de **PS Vita** siempre presentes, para que juguemos con ella de una forma cómoda e intuitiva sin que los controles sean un estorbo.

GRAVITY RUSH



Kat sufre amnesia y al despertar descubre que cuenta con la extraordinaria habilidad de jugar con la gravedad con la ayuda de Dusty, su gato. Los habitantes de *Hekseville* ponen el destino de sus hogares en sus manos mientras ella intenta recordar su pasado y comprender quién dirige las siniestras fuerzas que siembran la destrucción en la ciudad.

CHRONOVOLT



Es el arranque de una franquicia nueva en el género de los *puzzles* de plataformas en 3D. El jugador tendrá que guiar a su «cronosfera» a través de giros, vueltas, trampas y obstáculos de escenarios inspirados en la obra de Escher, mientras controlas el tiempo deteniéndolo en determinados objetos, retrocediendo o crear distorsiones temporales para poder seguir adelante.

TALES FROM SPACE: MBA



Eres un pequeño alien con ganas de recuperar tu libertad. Tu forma de hacerlo será engullendo a los incautos humanos que se crucen en tu camino y creciendo gracias a ellos de manera que los obstáculos no te impidan avanzar. Con este divertido juego de plataformas pasarás más tiempo del que te crees entre otras cosas gracias a sus divertidas animaciones de transición.

Rebajas: ¡Juegazos al mejor precio!



1. DYAD
9,99€€ 7,99€€



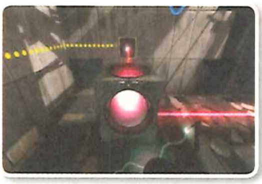
2. DIRT SHOWDOWN
29,99€€ 26,99€€



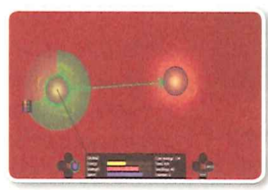
3. BURGERTIME WORLDTOUR
7,99€€ 6,39€€



4. VALHALLA KNIGHTS (PSP)
6,49€€ 5,84€€



5. PORTAL 2 IN MOTION (NIVEL)
9,29€€ 6,99€€



6. EUFLORIA
7,99€€ 6,39€€

VERSIONES DE PRUEBA

¿Qué mejor manera de saber si te gusta un juego que probándolo totalmente gratis durante 60 minutos?



1. Grand Theft Auto IV
2. Red Faction: Armageddon
3. NFS Hot Pursuit
4. Mass Effect 3
5. Tomb Raider: Underworld
6. Mass Effect 2
7. Rayman Origins
8. Prototype
9. Battlefield 3
10. AC: La Hermandad
11. Bioshock 2
12. Far Cry 2
13. Infamous
14. AC: Revelations
15. Assassin's Creed II
16. Mafia 2
17. Sonic Generations
18. Driver: San Francisco
19. ModNation Racers
20. Red Dead Redemption

¡EXCLUSIVOS PS PLUS!

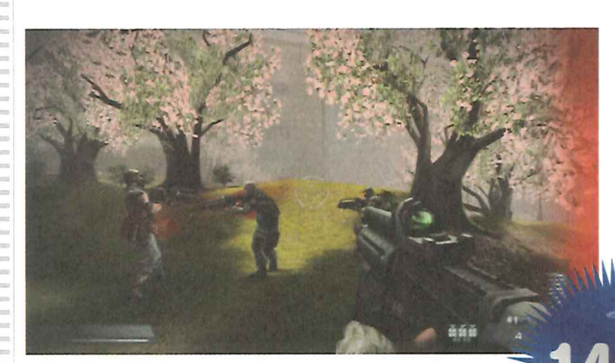
No te pierdas este mes dos maravillosas betas. ¡Una de ellas también para tu PS Vita!

1. PlayStation All-Stars Battle Royale Cross Play (PS3 y PS Vita)
2. Dust 514 (PS3)





Analizamos los mejores lanzamientos



Será esencial seguir y proteger a los compañeros de «pelotón» para sobrevivir cada uno de los ataques Helghast.

14,99 €



Uno de los elementos más llamativos de su desarrollo es la posibilidad de cambiar de personaje a medida que avanzamos por los distintos niveles. Además cada uno de ellos tiene unas características muy diferenciadas y cuenta con armamento exclusivo.

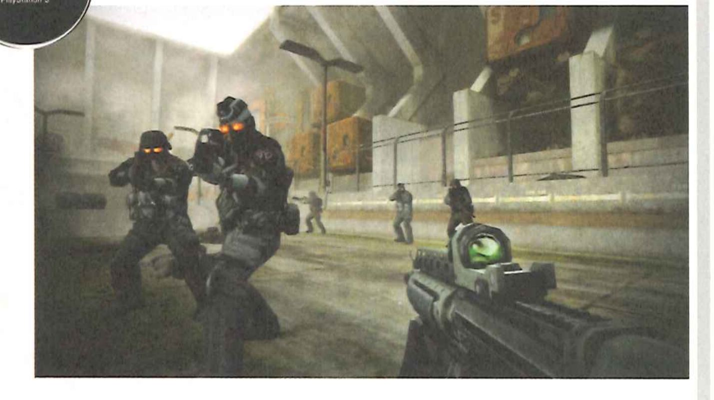


Killzone HD



Género
Shoot'em-up
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Guerrilla Games
Jugadores
On-line
No
Texto-Doblaje
Castellano

Si no tienes **PS2** y alguna vez quisiste conocer el origen de los Helghast y por qué se originó la guerra contra la Tierra, ahora es tu oportunidad. El título de **Guerrilla Games**, que puso al límite el hardware de **PS2**, Llega a *PlayStation Store* con un pequeño lavado de cara (el simple aumento de resolución es suficiente) y, aunque ha perdido un importante elemento, sigue resultando atractivo por su planteamiento y peculiar desarrollo. ***Killzone*** es el claro ejemplo de un *shoot'em-up* en el que el argumento manda sobre la libertad de acción; la cuestión es que si el argumento y el ritmo de juego están a la altura, a nadie le incomoda seguir pasillos preestablecidos... repletos de acción, claro está. Podríamos decir que ***Killzone*** está más cerca de *Battlefield 3* que de *Call Of Duty* (siempre refiriéndonos al modo Historia), con un desarrollo dividido en diferentes retos (atacar sigilosamente, utilizar un rifle de francotirador, acabar con un grupo de Helghast que avanza hacia ti, etc.) a lo largo de cada uno de sus once niveles. La dificultad y la forma de superar cada uno de los retos es lo que hace al título de **Guerrilla** diferente, ya que no son pocas las veces que tendrás que reintentar una parte de un determinado nivel. Y como hemos mencionado al principio del texto, ***Killzone HD*** ha perdido un elemento importante: su modo multijugador. Es de lógica no reabrir servidores para un modo de juego de un título de 2004, pero siempre podrás desquitarte en las batallas contra *bots* para uno o dos jugadores (a través de *split screen*) que la versión HD del título de ***Guerrilla*** sí incluye. *Doc*





HELGHAST. Estos exiliados y mutados soldados aparecerán en grupos y sincronizarán sus ataques para ponerte las cosas difíciles. Podrás utilizar cualquiera de sus armas una vez muertos.

EVALUACIÓN

Killzone fue un pionero en el género y en la generación a la que pertenecía; ahora puedes descubrir todo eso que lo hizo grande: sus gráficos, su argumento, su doblaje, su desarrollo...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,3	8,6	7,8	-	8,8



Un simple aumento de resolución lo asemeja a títulos más recientes.

Su banda sonora es de película y el doblaje al castellano es sublime.







¡UNIDADES LIMITADAS!

EL REGALO PERFECTO ESTA NAVIDAD

EDICIONES ESPECIALES POR SÓLO



P.V.P. Max.







Edición Real Madrid

Edición Leo Messi

Edición Valencia CF

Incluyen:

- Caja metálica personalizada
- Código de descarga del Equipo ADIDAS All Stars, formado por jugadores como Leo Messi entre otros
- Código de descarga EA SPORTS Football Club, con el que recibirás 10.000 Créditos Football Club

Promoción disponible para Play Station 3 y Xbox 360. Unidades Limitadas



www.pegi.info







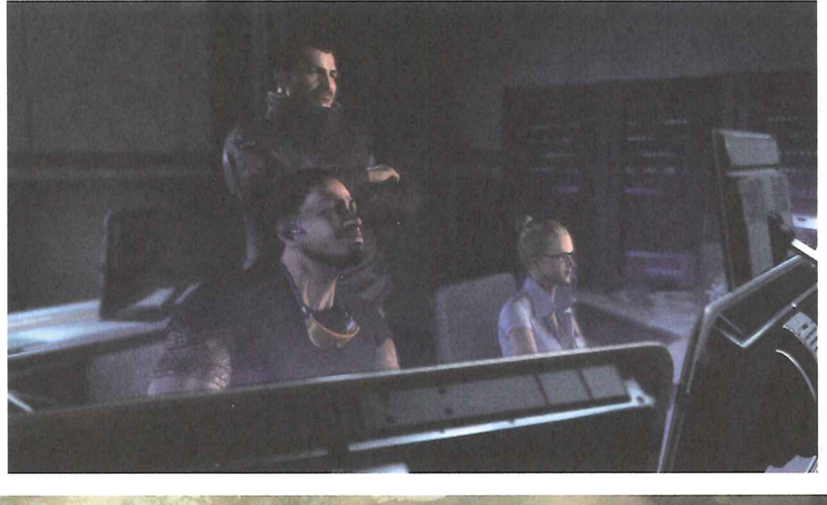




EXCLUSIVA MUNDIAL

METAL GEAR RISING™

REVENGEANCE





Bajo la batuta de Platinum Games, los enemigos del MGS: Rising de 2009 se han convertido en cyborgs. De esa manera Raiden puede descuartizarlos sin levantar las iras de CERO (el PEGI japonés).

La venganza que unió a Hideo Kojima y Platinum Games

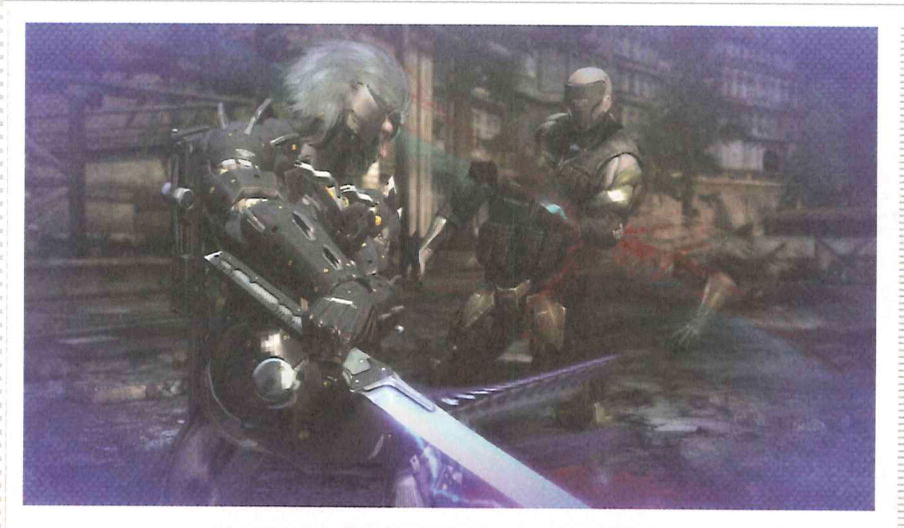
Todos conocemos la historia. Año 2009. Hideo Kojima presenta «un *MGS* para una nueva generación de jugadores». Un juego centrado en Raiden que combina la infiltración marca de la casa con la posibilidad de lonchear cualquier elemento en pantalla (gracias a la katana que porta el coprotagonista de *MGS2*), y en cuyo desarrollo Kojima cede la responsabilidad a un equipo más jóven, comandado por Mineshi Kimura (director) y Shigenobu Matsuyama (productor). La idea era prometedora, pero el proyecto se atasca, debido a las complicaciones para construir un videojuego alrededor del uso de la katana (bautizado como Zandatsu por sus creadores). En 2010 el proyecto se cancela silenciosamente. Hasta que a finales de 2011 cae la bomba: **Platinum Games**, los padres de *Vanquish* y *Bayonetta*, se harán cargo del desarrollo.

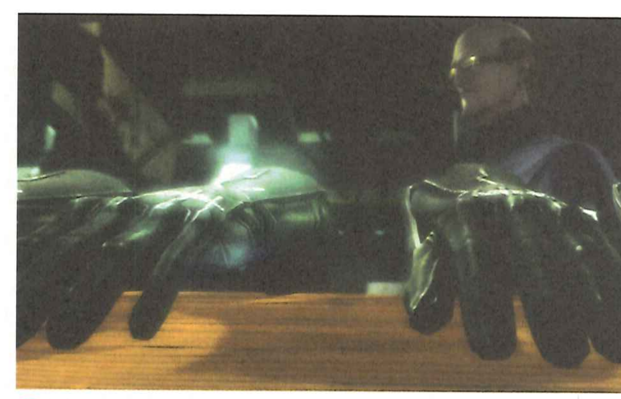
24 de Septiembre. Viajamos hasta las oficinas de **Konami**, en Tokio, para probar en primicia la *demo* jugable de ***MG Rising Revengeance*** que acompañará el lanzamiento de *ZOE HD Collection*. Al día siguiente nos espera la visita a **Platinum Games**, en Osaka, pero por el momento, quedémonos en Tokio, donde Yuji Korekado (coproductor del proyecto) y Etsu Tamari, guionista de ***Metal Gear Rising Revengeance***, respondieron a todas nuestras dudas.

UN CAMBIO DE RUMBO

Korekado no tuvo ningún problema en reconocer las dificultades por las que atravesó el desarrollo del fallido *Metal Gear Rising*: «Intentamos llevarlo a cabo dentro de **Kojima Productions**, pero tuvimos muchos problemas a la hora de englobar todos los conceptos que manejábamos en una única idea, integrarlos en el corazón del propio juego. Manejábamos »

Raiden
Con su katana Raiden es capaz de cortarlo todo: desde estructuras a coches y enemigos.





Doktor te proporcionará mejoras para Raiden siempre y cuando le proporciones las manos izquierdas de los cyborgs caídos.



Activa el modo Katana con L2 y podrás laminar a tus enemigos a placer. Corta en el punto preciso y podrás hacerte con sus células de energía.



Mistral utilizará los brazos de los dwarf geckos para convertirse en una demoledora versión cyborg de Shiva.



Raiden buscará venganza tras perder un ojo y una pierna durante su enfrentamiento con Samuel. Ya lo dijo la biblia: ojo por ojo, pierna por pierna.

Primera parada: Konami, Tokio.

El pasado 24 de septiembre visitamos las oficinas de **Konami** en Tokio y, tras comprobar lo caro que está el merchadising del 25 aniversario de *Metal Gear* en la tienda oficial, tuvimos la oportunidad de probar a nuestras anchas la *demo* jugable que incluirá el *ZOE HD Collection*, además de charlar con Yuji Korekado y Etsu Tamari, productor y guionista, respectivamente, de ***Metal Gear Rising Revengeance***. Imaginad nuestra cara de sorpresa cuando en plena sesión de juego se nos acercó Hideo Kojima para comprobar cómo los gaijin estaban afrontando el combate contra LQ-84i.













Sundowner
Líder de los «vientos de destrucción» de Desperado. Su machete -Bloodlust- es letal.

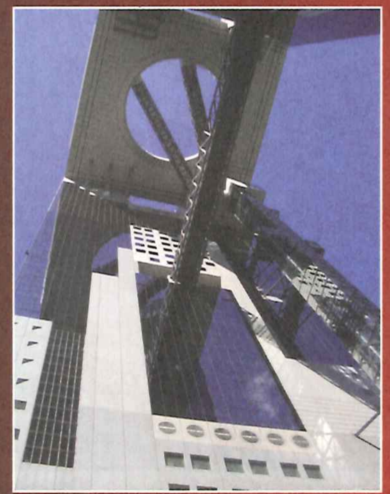
Pulsando el botón preciso, Raiden correrá a velocidad de vértigo: algo muy útil para trepar paredes y sortear balas enemigas.

En el juego dispondrás de dos botones de ataque. Con el fuerte podrás soltar coces como esta.

» muchas opiniones dentro del estudio pero no teníamos a la persona correcta que pudiera liderar el equipo de desarrollo. Así que llegados a un punto, decidimos parar el proyecto y buscar a alguien de fuera que pudiera ayudarnos. Básicamente es un juego de acción con una espada japonesa, con una katana, así que pensamos que un equipo japonés sería la mejor opción. En **Platinum Games** son sensacionales con el género de acción. Les respetábamos mucho, así que acudimos a ellos». Una decisión afortunada, porque la asociación de los padres de *Bayonetta* con el genio de Kojima va a proporcionarnos uno de los mejores juegos de esta generación. La historia de ***MGR Revengeance*** arranca cuatro años después de los sucesos de *Guns Of Patriots*. Las PMC se han propagado como la peste por todo el mundo. Raiden trabaja en una de ellas, a favor de la paz, llamada *Maverick Security Consulting*, y es destinado a una nación africana para proteger a su primer ministro. Allí son atacados por una PMC rival, *Desperado Enforcement*, y Raiden pierde un ojo y el brazo izquierdo tras el enfrentamiento con uno de sus miembros, Samuel Rodrigues. «Sam será el principal rival de Raiden» nos confirma Korekado, «Son lo opuesto el uno del otro, incluso en la forma de luchar. Raiden usa su katana para hacer justicia. Sam simplemente se divierte con ella». Tras ser «repa- »

Volveremos a ver a Sunny, aunque algo más crecidita...

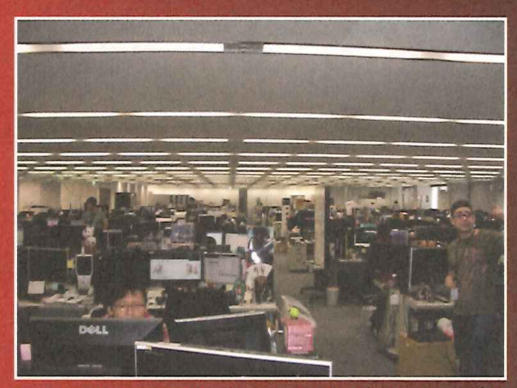
Segunda parada: Platinum Games, Osaka



Este es el espectacular Umeda Sky Building, dos torres gemelas de 40 plantas unidas en sus últimos pisos por puentes. En la 7ª y 8ª planta está Platinum.



Atsushi Inaba posa indiferente junto a los galardones recibidos por Platinum Games y parte del merchandising generado por sus juegos. Servidor estuvo tentado de darles el palo y robarles esa Bayonetta.



Impresionaba comprobar las dimensiones de las oficinas y la cantidad de gente que trabaja en Platinum Games. Y eso que solo nos dejaron deambular por una pequeña parte de las dos plantas que ocupan.

EL HOGAR DE LA BRUJA

Tras plantarnos en Osaka en un periquete, gracias al Shinkansen, acudimos raudos a la oficinas de **Platinum Games** para entrevistar a Atsushi Inaba y Kenji Saito, los titanes a los que Hideo Kojima confió la tarea de reflotar un proyecto que se iba a pique. Ambos grupos de programación se admiran desde hace años. Inaba citó el primer *Metal Gear* de MSX como uno de sus juegos favoritos (y nos chivó que *Snatcher* sigue volviendo loco a Hideki Kamiya). Por su parte, Saito no cesó en sus alabanzas hacia el primer *MGS* de **PSone** (recuerda con especial cariño el diseño del *Cyborg Ninja* y el duelo frente a *Sniper Wolf*). Inaba recuerda que, cuando todavía existía **Clover** (**Capcom**, ¿En qué estabas pensando cuando lo cerraste?), Kojima contactó con ellos para decirles lo mucho que le había entusiasmado **Okami**. Nadie mencionó **God Hand**, pero no se lo tendremos en cuenta.





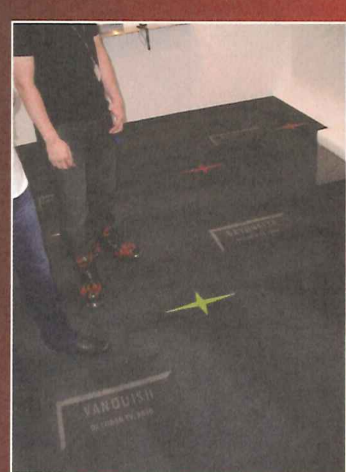
Para un fanboy de Bayonetta, Vanquish y God Hand, cruzar este umbral es algo comparable a visitar Graceland o el Rancho Skywalker.



Durante un breve tour pudimos descubrir cómo se está gestando MGR Revengeance. Este señor estaba trabajando en una cut scene.



Kenji Saito nos mostró cómo se diseñó a Mistral mientras Inaba no paraba de subir fotos de nuestra visita a su cuenta de twitter.



La moqueta de la recepción era un recordatorio de la joven pero gloriosa carrera de Platinum Games. Esto es lo que se llama tener clase.

Los pasillos estaban decorados con ilustraciones de los títulos lanzados hasta ahora por Platinum.





Tras el tour, la prensa internacional allí convocada tuvo ocasión de charlar detenidamente con Inaba, Saito y Korekado.



Al igual que sucedía en Bayonetta, el juego nos otorgará una puntuación después de cada combate dependiendo de nuestra técnica con la katana.



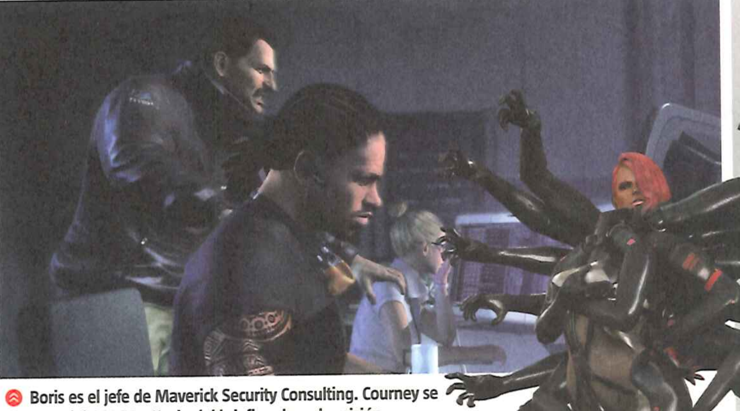
Raiden ha evolucionado, y mucho, desde los remotos tiempos del MGS2. El propio Saito nos confesó que cuando jugó al clásico de PS2, no desarrolló muchas simpatías hacia él. Como todos.



Pulsando arriba en la cruceta activaremos el modo de realidad aumentada con el que podremos detectar todos los enemigos del escenario, así como los elementos que podremos cortar con la katana.



Aunque el juego tenga una mecánica radicalmente distinta, Revengeance respeta la mitología de los Metal Gear. De hecho encontraremos muchos elementos y enemigos comunes. ¡Ay, las cámaras!



Boris es el jefe de Maverick Security Consulting. Courney se encarga del CODEC y Kevin del briefing de cada misión.

Mistral
Utiliza los brazos de los geckos para construir armas, además de tocarse con ellos.

rado» por Doktor, el ingeniero de *Maverick*, Raiden se infiltra en Sukhumi, la capital de Abjasia, un país ficticio que acaba de sufrir un golpe de estado liderado por Sam y sus secuaces. En ese punto preciso arranca la *demo* jugable con la que aprenderemos a usar la katana con precisión, descuartizando a los *cyborgs* rivales para obtener la energía que guardan entre sus ciber-néticas tripas. El concepto Zandatsu en toda su gloria, y que además podremos ejecutar incluso en los mechas bípedos (heredados del *MGS4*) que nos saldrán al paso. La *demo*, además de hacer gala de unos impresionantes gráficos a 60fps, arroja algunas pistas sobre la fusión de acción e infiltración que tanto perseguía Kojima. Podremos enfrentarnos a los enemigos cara o cara o ser sigilosos para asestarles un único golpe fatal, desde la espalda o saltando desde un plano superior. El colofón de la *demo* (en la que también tendremos ocasión de salvar a un rehén y utilizar armas secundarias como granadas o un lanzacohetes) es el enfrentamiento



LQ-84i
Esta pantera cyborg es el jefe final de la demo. Cuidado con la sierra mecánica de su cola.

Los dwarf geckos, rescatados de MGS4, tendrán su protagonismo en Revengeance. De hecho, podremos llegar a piratearlos para manejarlos a distancia y acabar con los guardias sigilosamente.

Revengeance promete ofrecernos combates contra mechas tan colosales como este. A su lado MG Ray es un gashapon.

Monsoon
Laminar enemigos será fácil hasta que demos con este tipo. Es capaz de partir su cuerpo a voluntad.

» con LQ-84i, un *cyborg* con forma de pantera e inteligencia humana que nos hará sudar sangre. Lo que no aparece en la *demo*, y que nosotros sí pudimos ver en Tokio es el enfrentamiento de Raiden con otro de los miembros de *Desperado Enforcement*, que reciben sus nombres en clave de fenómenos meteorológicos (Sundowner, Monsoon, Mistral...). Esta última se nos mostró en toda su gloria durante un espectacular combate en una refinería, en el que pudimos reencontrarnos con otros viejos conocidos de *MGS4*: los *dwarf*

Reserva, que se agota

Aún queda tiempo para ahorrar e ir reservando la edición limitada de *MGR Revengeance*. Solo se distribuirán 25.000 unidades para toda Europa y promete agotarse, ya que por 99,95 € incluirá una figura *Play Arts KAI* de 30cm y un DLC para conseguir la armadura blanca de Raiden. Si tu economía no está para muchas alegrías, también puedes optar por reservar la edición normal. Dependiendo de donde hagas la reserva podrás llevarte una caja metálica ilustrada por Shinkawa y el DLC Armadura Infierno o una con un render de Raiden y el DLC Armadura Comando.

Es difícil destacar qué nos impresionó más del combate contra Mistral: su vertiginoso desarrollo (con el escenario haciéndose cisco, al estilo DOA) o su chifladísima música.





Hideo Kojima volverá a deleitarnos con una nueva gama de villanos delirantes. Esperad a ver a Monsoon, el cyborg magnético que se loncheaba a sí mismo.

geckos. Aquellas irritantes esferas con bracitos se arrojan al regazo de Mistral para que esta les arranque los brazos y pueda acoplarlos a su espalda, como si fuera la versión *cyborg* de la diosa Shiva. Mistral, además, utiliza los brazos de los *geckos* para formar una devastadora lanza con la que atacar a Raiden (además de con su látigo). Ese explosivo duelo tiene la huella de ***Platinum Games*** marcada a fuego: por un lado, por su trepidante desarrollo (el escenario irá transformándose, debido al fragor del combate) y por el otro por la música, en la que se oye a un japonés rockero y chiflado ponerse a cantar mientras Raiden y Mistral se miden el lomo (Al estilo de *Bayonetta* y su versión del *Fly Me To The Moon*). Y no será algo aislado. Pudimos comprobarlo al día siguiente, cuando visitamos las oficinas de **Platinum Games**.

TALENTO Y ACTITUD

El espectacular Umeda Sky Building de Osaka acoge, en la 7ª y 8ª planta, las oficinas de los genios que confeccionaron tesoros del calibre de *God Hand*, *Okami* y *Bayonetta*. En la puerta nos esperaban el gran Atsushi Inaba (coproductor) y Kenji Saito (director del juego). Tras conocer, durante un breve *tour*, a parte del equipo de desarrollo del juego, Inaba y Saito se sentaron a hablar con nosotros. «Adaptar el universo *Metal Gear* ha sido uno de los mayores retos a los que nos hemos enfrentado. El guion y las cinemáticas han corrido a cargo de **Kojima Productions** y nosotros nos encargamos de la mecánica y la jugabilidad», aclara el locuaz Inaba, antes de tranquilizar »



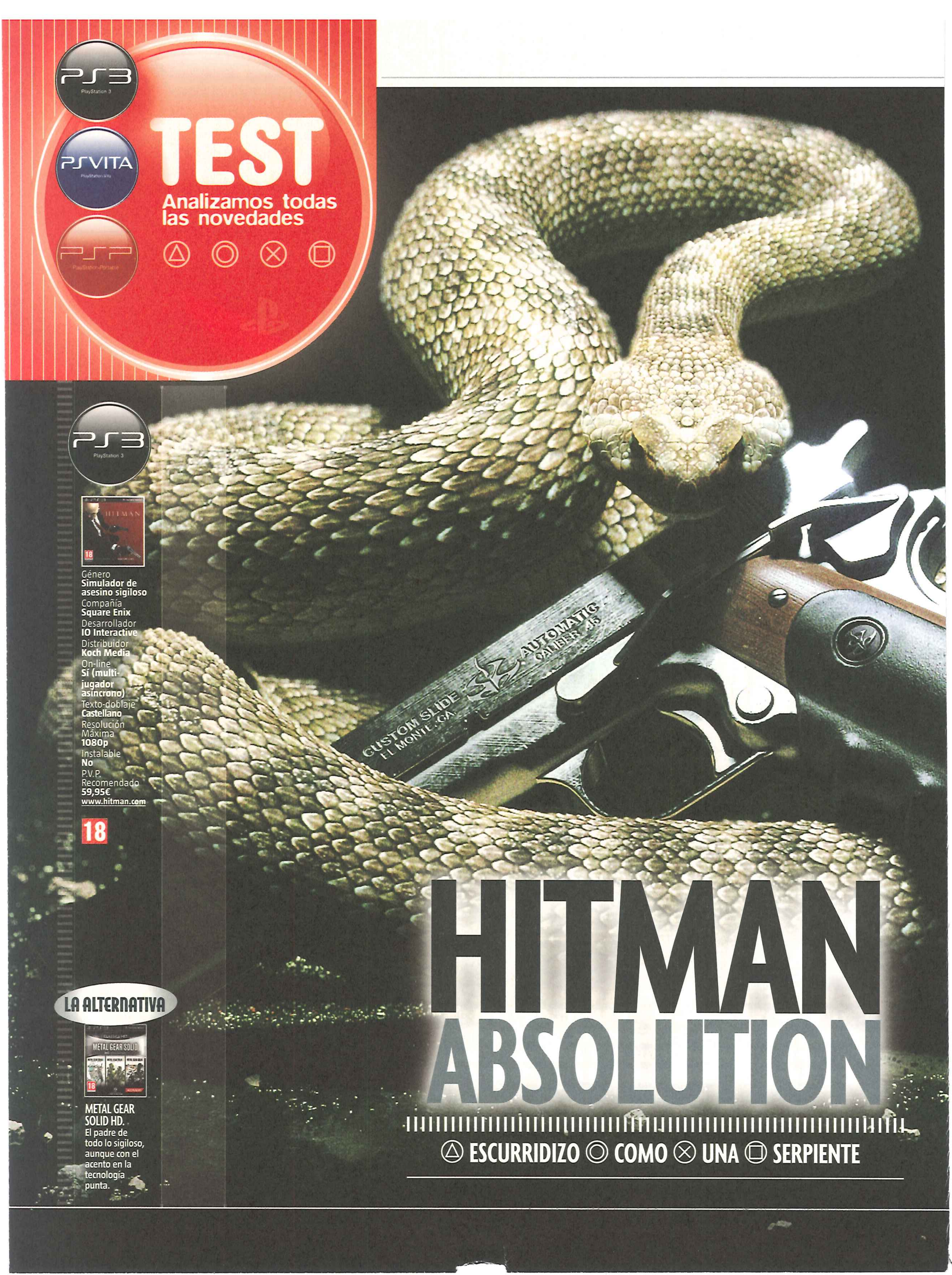
La maestría de los creadores de Bayonetta se aprecia, y mucho, en los combates de MGR Revengance.

Sundowner a punto de jubilar al primer ministro que contrató los servicios de la PMC de Raiden. Yo pediría que me devolvieran el dinero. Al menos que le envíen el reembolso a la viuda.

Pocos podían imaginar, en 2009, que el debut de Raiden en solitario acabaría en manos de los responsables de Okami y Bayonetta.

Samuel El principal rival de Raiden, y el reponsable de que jamás vuelva a ver una peli 3D.

a los fans de la franquicia: «Yoji Shinkawa ha supervisado todos nuestros diseños para que se ajustaran mejor con la mitología y la estética de los *Metal Gear*». Saito e Inaba no ocultan la urgencia con la que han tenido que hacer frente al proyecto: «Tuvimos que sacrificar algunas cosas debido a que teníamos un *deadline* muy corto para lanzar el juego, pero nos guardamos algunas ideas para futuros títulos de **Platinum Games** y **Kojima Productions** para algunos de los suyos». «Pero sabíamos que teníamos que hacer este juego por la importancia de la franquicia y el impacto que tendrá en todo el mundo. **Platinum** es un estudio relativamente joven. Siempre buscamos hacer algo divertido y sorprendente, pero no tiene que ser un título completamente nuevo. Nos vemos perfectamente capaces de hacernos cargo de franquicias ya consolidadas como *MGS*» comentó Inaba unos minutos antes de encender una **PlayStation 3** para mostrarnos un nuevo segmento del juego, recién salido del horno. En él pudimos ver a Raiden enfrentarse, katana en ristre, a un gigantesco *Metal Gear* (muy parecido al modelo *Ray* de *MGS2*), al que fue «liberando» de su blindaje pieza a pieza (cabeza, hombros, piernas...) antes de lanzarlo por los aires, tras lo cual continuó persiguiendo a Sundowner, trotando a toda pastilla hasta darse de bruces con un segundo *Metal Gear*. Los misiles que este le lanzó se convirtieron en improvisadas plataformas sobre las que Raiden saltó hasta situarse sobre la cabeza del mecha. Un *QTE* (tranquilos, son pocos y bien integrados) bastó para rajar al bicho de la cabeza a los pies y dejarnos sin palabras. Todos estamos hablando mucho del próximo *MGS: Ground Zeroes*, pero el verdadero bombazo está mucho más cerca. Este mismo febrero. Y os dejará turulatos.



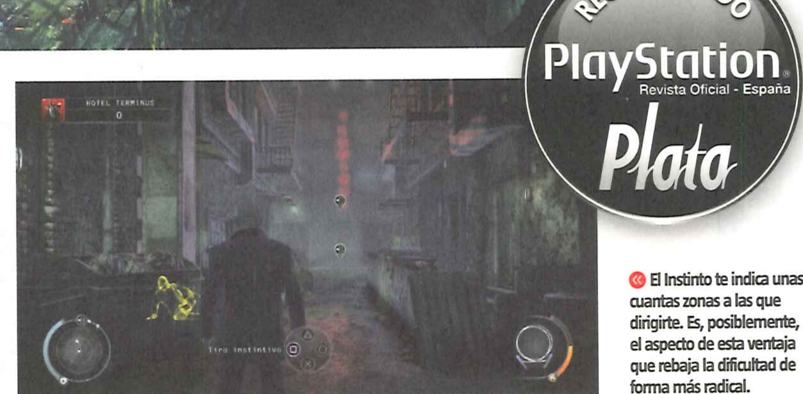
PS3
PS VITA
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Simulador de asesino sigiloso
Compañía
Square Enix
Desarrollador
IO Interactive
Distribuidor
Koch Media
On-line
Sí (multi-jugador asincrono)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.hitman.com
18
LA ALTERNATIVA
METAL GEAR SOLID HD.
El padre de todo lo sigiloso, aunque con el acento en la tecnología punta.
CUSTOM SLIDE
EL MONTE, CA
AUTOMATIC
CALIBER .45
HITMAN
ABSOLUTION
ESCURRIDIZO COMO UNA SERPIENTE







Aguanta lo que haga falta, porque pueden darse la vuelta y dejarte en paz. Ten en cuenta que los enemigos tienen distintos estados de alerta.



RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

El Instinto te indica unas cuantas zonas a las que dirigirte. Es, posiblemente, el aspecto de esta ventaja que rebaja la dificultad de forma más radical.

Instinto: todo asesino lo tiene.







Previsiblemente será uno de los aspectos más discutidos del juego, ya que facilita notablemente la labor del asesino. Indica salidas, predice rutas de movimiento de los enemigos y da pistas sobre qué armas usar. Incluso elimina una niebla tan espesa como la de la imagen inferior.

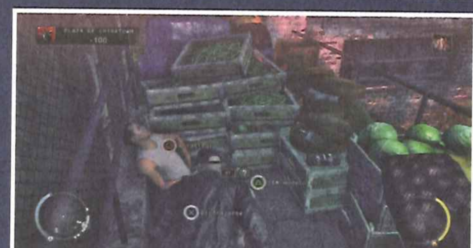
Pocas veces ha sido tan injusto adjudicar un género a un juego: ***Hitman: Absolution***, a más que a cualquier otro juego de la franquicia, se le quedan muy cortos los términos «infiltración» o, por supuesto, un sencillo «acción». Es tarea del jugador sumergirse en su espeso mundo virtual para encontrar el punto intermedio entre esa especie de *puzzle* en movimiento tridimensional que llamamos sigilo y la mera galería de tiro al blanco. Porque en algún sitio entre ambos extremos está ***Hitman: Absolution***. Y lo que lo hace decididamente grande es que el jugador es perfectamente libre para instalarse en el punto equilibrado entre acción y sigilo (o incluso en algún extremo, aunque no es saludable ni aconsejable) y jugar cómodamente desde ahí.

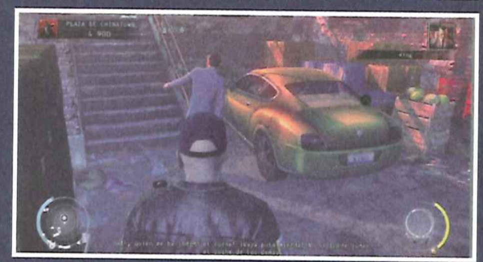
Hitman: Absolution no es uno de esos juegos de infiltración en los que un fallo de cálculo o una ejecución descontrolada conduce a la condenación inmediata por parte de un grupo de enemigos que nos superan ampliamente en número y potencia de fuego. ***Absolution*** presenta ante el jugador un mundo abierto y uno o varios objetivos a los que eliminar, y lo suelta en niveles cerrados pero con un interior completamente abierto y libre (son como niveles de *sandbox* autocontenido, para entendernos), y la posibilidad de afrontar su encargo como quiera. Puede, si lo desea, matar a todos los enemigos del nivel, aunque es dificul-

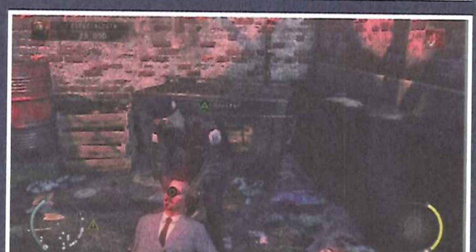


Un asesinato más que correcto

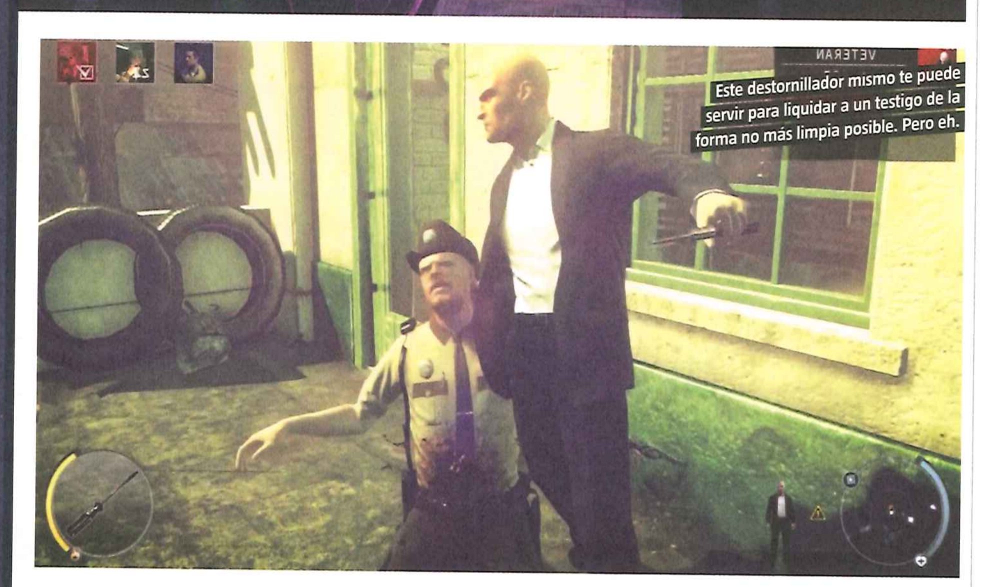








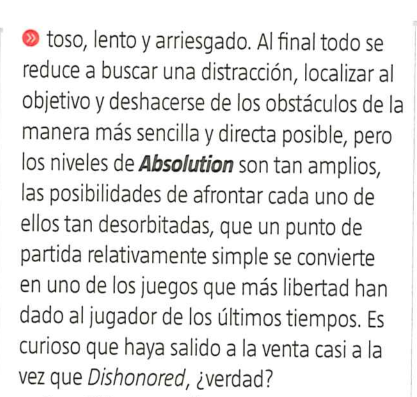
El punto fuerte de este nuevo *Hitman* es que cada asesinato puede ser afrontado de múltiples formas. Así es como matamos a uno de los primeros objetivos, El Rey de Chinatown: atravesamos una multitud y nos dejamos cubrir por ella para llegar hasta la zona donde está aparcado el deportivo del objetivo, vigilado por un guarda. Lanzamos un objeto cualquiera para distraer a este, lo estrangulamos en silencio, nos ponemos su ropa y le cogemos al arma (ahí mismo alguien se ha dejado unos explosivos que puedes usar... o no). Rompemos un cristal del coche y cuando el dueño viene a ver por qué suena la alarma, lo matamos y ocultamos en un contenedor. Pero tranquilo, no te entusiasmes: aún tienes que salir de ese recinto vigiladísimo...



Este destornillador mismo te puede servir para liquidar a un testigo de la forma no más limpia posible. Pero eh.

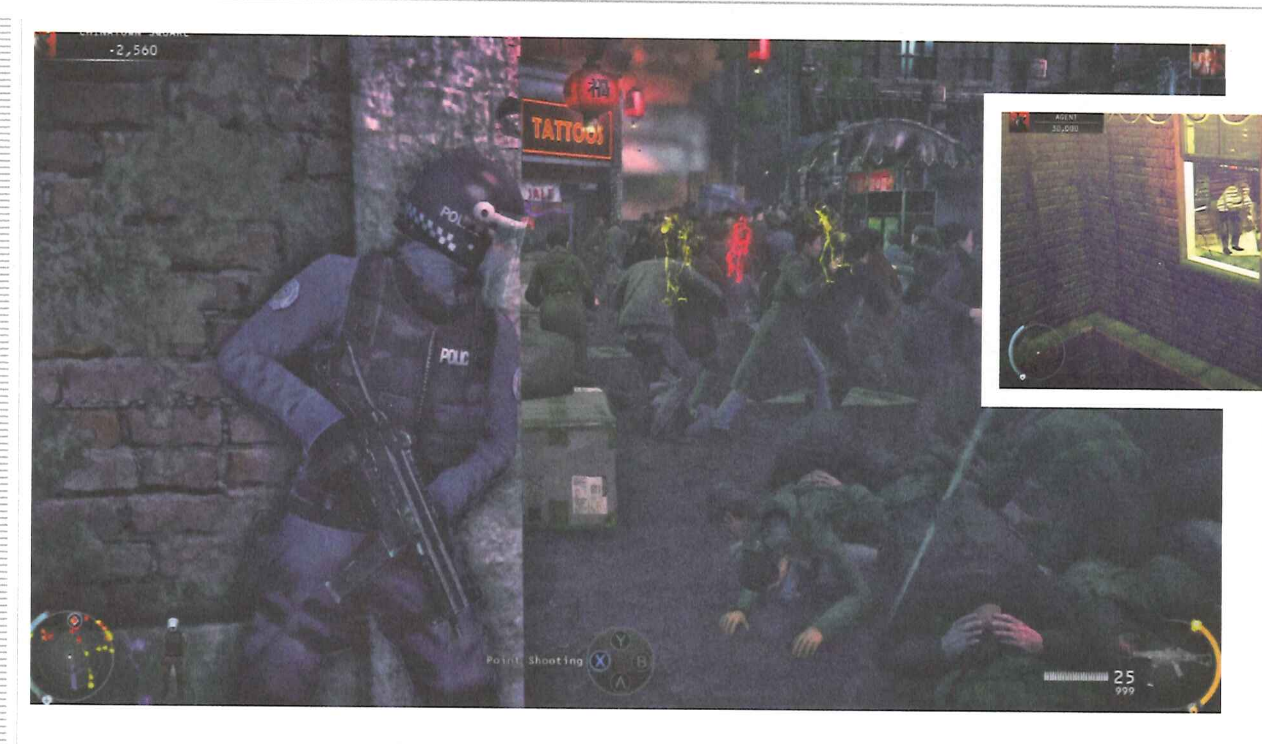
» Los calvos que quieren molar no miran a sus espaldas cuando algo estalla en pedazos. Así son ellos.

HAY 19 ARMAS DISTINTAS, MEJORABLES DE MÁS DE UN CENTENAR DE FORMAS



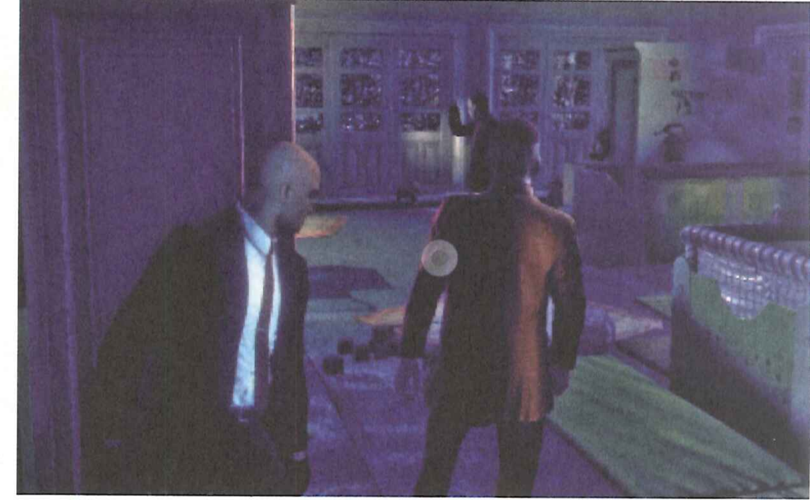
» toso, lento y arriesgado. Al final todo se reduce a buscar una distracción, localizar al objetivo y deshacerse de los obstáculos de la manera más sencilla y directa posible, pero los niveles de ***Absolution*** son tan amplios, las posibilidades de afrontar cada uno de ellos tan desorbitadas, que un punto de partida relativamente simple se convierte en uno de los juegos que más libertad han dado al jugador de los últimos tiempos. Es curioso que haya salido a la venta casi a la vez que *Dishonored*, ¿verdad?

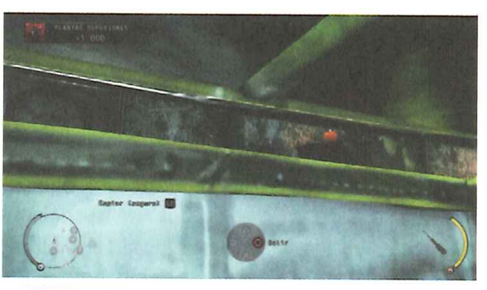
Pero ***Hitman*** es diferente al extraordinario juego de **Bethesda**. No hay poderes mágicos, y todos los elementos de cada nivel obedecen a las leyes naturales y de la lógica. Los enemigos se comportan de forma creíble, y aunque serán más o menos lerdos, más o menos sordos según el nivel de dificultad elegido, no tienen ese molesto comportamiento binario de alerta/despiste que ha lastrado durante años a los juegos de infiltración. En **Absolution** los enemigos tienen matices de comportamiento que van desde la leve suspicacia a pasearse armas en ristre, y eso permite planificar de forma mucho más compleja: ¿dejamos una puerta abierta o un cristal roto a la vista para distraer a un guardia y que mire hacia donde nos interese? ¿Salimos a las bravas frente a un policía ahora que no hay nadie cerca para reducirlo rápidamente sin que alerte a sus compañeros? ***Hitman: Absolution*** lo permite, y aunque es complicado »



Vestirse como el enemigo puede ser útil en determinadas ocasiones. Eso sí, recuerda disimular cuando pases cerca de gente con tu mismo uniforme o te detectarán.







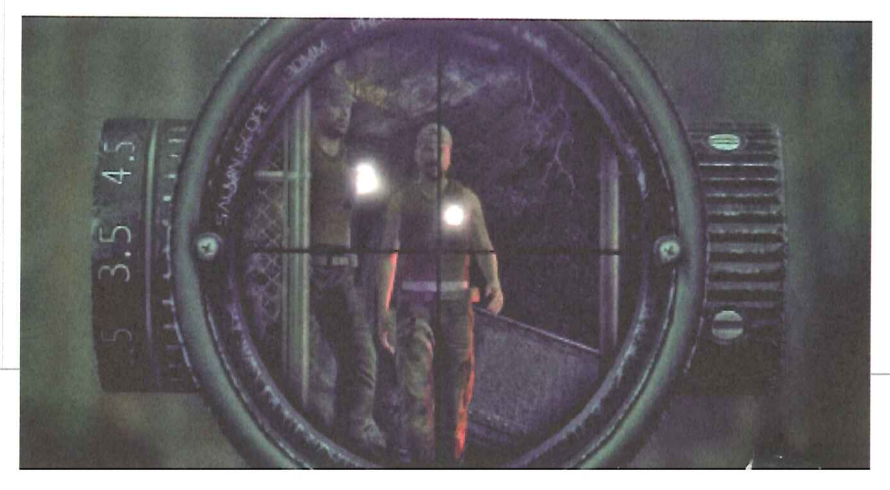
ACURRUCADITO. Dentro de un contenedor de ropa sucia, por ejemplo. Úsalos para esconder cadáveres o para esconderte tú mismo cuando varios enemigos te pisen los talones.

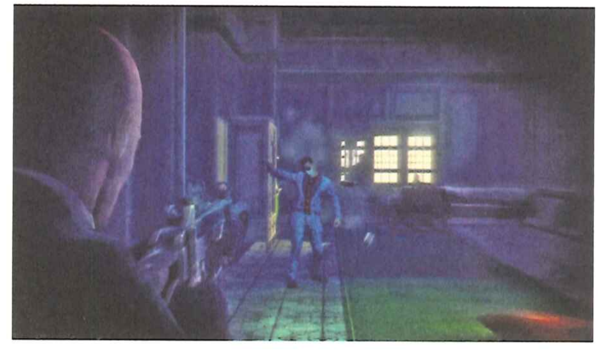


TÚ VERÁS. A diferencia de otros juegos fundamentados en el sigilo, si eres descubierto y rodeado siempre puedes abrirte paso a tiros. Es posible. Complicado, pero posible.



COLORIDO PUEBLERINO. El color rural es, en este caso, literal en la fase ambientada en el ficticio Hope, una especie de Twin Peaks con los tonos virados al máximo y múltiples rincones donde esconderse.







¡Maldita sea! ¡Mullets y barbas! A ver cómo solventas este dilema, asesino pelón.

Nada, nada: tu con la cabeza bien alta y sin vacilar. Quizás te convenga gastar algo de Instinto para tocarte distraídamente el sombrero y que no se te vea demasiado la cara.

Agente 47. En la primera versión del guion, el agente descendía a los infiernos y se convertía en un homeless.

detallar sus múltiples posibilidades en este espacio tan escaso, solo tienes que saber que ***Hitman: Absolution*** es único en la saga, en el sentido del realismo y el comportamiento asombrosamente fidedigno y natural de los mil y pico personajes que el motor *Glacier 2* puede gestionar a la vez.

Sin embargo, los fans de las anteriores entregas pueden poner pegas a este ***Absolution***. Y relativamente justificadas: ***Hitman: Absolution*** ha sido adaptado a las nuevas generaciones de jugadores, a aquellos que en muchos casos no se han acercado nunca a un PC (hogar original de la franquicia) y renuncia a las asfixiantes exigencias de los primeros juegos de la serie. Quizás la incorporación que más va a discutirse es la del Instinto, una especie de visión de detective de los recientes juegos de *Batman* que elimina la niebla, predice los movimientos de los enemigos y señala salidas, objetos útiles y demás ayudas. Aunque una pseudo-visión de este tipo ya se ensayó en algún juego anterior de la serie, así como el minimapa que tantas críticas ha levantado, lo cierto es que el abuso del Instinto puede desvirtuar los extraordinarios aciertos de diseño del juego, los que permiten usar un paquete de explosivos (si queremos) como maniobra de distracción, arma homicida y pistoletazo de salida para un tiroteo con ventaja... a la vez. Pero precisamente por eso hay nada menos que cinco niveles de dificultad, tres de ellos (difícil, experto y purista) con severas restricciones en las pistas que proporciona el Instinto (por ejemplo, en difícil -el más accesible de los tres- no veremos indicaciones acerca de dónde está la salida del nivel o qué objetos podemos emplear, y la barra de Instinto no se rellenará automáticamente). Después de haber jugado unos cuantos niveles en normal y otros tantos en difícil (se puede cambiar el nivel de dificultad al principio de cada nivel), podemos decir que el auténtico ***Hitman*** debe jugarse en difícil (o más), y no solo porque el exceso de pistas convierte el juego en un paseo, sino porque **IO Interactive** parece reconocerlo haciendo que los divertidísimos Desafíos que te permiten rehacer los niveles con mayores restricciones solo se desbloquean en estos tres niveles superiores de dificultad. Sobra decir que el nivel purista supone un grado de locura cercano al masoquismo, sin absolutamente ninguna ayuda por parte del juego y una pantalla limpia de marcadores. Solo para zumbados.

La otra novedad de este ***Absolution*** supone todo un guiño de **IO Interactive** a los jugadores que una vez finalizadas sus partidas retaban a sus amigos con nuevos objetivos y limitaciones. En el modo



LA DIFICULTAD PURISTA TE HARÁ LLORAR LÁGRIMAS DE FURIA Y FRUSTRACIÓN, A MÍ ME PASÓ...

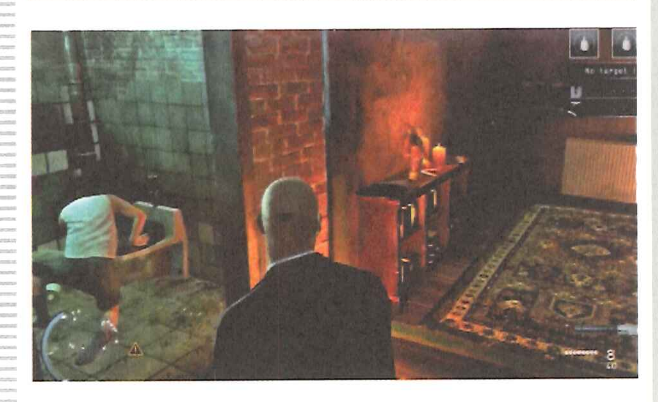
Puedes ejecutar a los enemigos o simplemente noquearlos, pero recuerda que eliminando únicamente a tus objetivos designados obtendrás puntuaciones más altas.



Multicontratos se puede crear un nivel, seleccionar uno o más objetivos e imponer restricciones y metas necesarias para superarlo. Las posibilidades son infinitas y, como ejemplo de la nueva moda del multijugador asíncrono que tan buenos resultados le está dando a **Electronic Arts** con sus juegos de competición, es estupendo.

Todas estas virtudes de ***Hitman: Absolution*** vienen reforzadas por un acabado técnico brillante: salvo alguna fase concreta algo más perezosa, el diseño de niveles y su variedad es excelente (aparte de los típicos almacenes, bases enemigas y resorts de lujo hay ambientaciones inesperadas, como un excelente interludio en un estrafalario, «lynchniano» pueblo netamente americano llamado Hope), y la acción y los tiroteos están diseñados con el mismo mimo que la mecánica del sigilo. ***Hitman: Absolution*** transmite una realización detallista de muchísimos aspectos que, solo a nivel técnico, ya lo convertirían en un juego sobresaliente.

Pero es que además, es una aventura inteligente que así trata a quien se acerca a él. ***Hitman: Absolution*** exige calma y capacidad de observación, escuchar los diálogos excelentemente escritos de los personajes que rodean al jugador, dejarse llevar por las multitudes y el cobijo que estas proporcionan, y concebir cada objeto del escenario como un posible arma homicida. Aunque sea un tópico insufrible, ***Hitman: Absolution*** consigue poner al jugador en la piel de un asesino sigiloso, que se mueve entre las sombras, que sabe perfectamente cuándo disparar de frente y cuándo estrangular por la espalda. Y solo eso ya supone una proeza en estos tiempos en los que se confunde el realismo con el detallismo gráfico y la autenticidad con un par de diálogos de segunda mano.



ELIGE TU PROPIO CONTRATO

El modo Contratos es un singular multijugador asíncrono inspirado en cómo los usuarios de los juegos clásicos han reformulado los niveles para un jugador desde siempre, desafiándose a resolverlos con determinadas restricciones.



La libertad total para planificar cada asesinato... y la posibilidad que da al jugador de improvisar si algo no marcha del todo bien.



Por debajo del nivel difícil, el juego se deja trampear con demasiada facilidad, proporcionando un exceso de ayudas al novato.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No especialmente llamativos, pero cuidados hasta el mínimo detalle en cosas como la soberbia iluminación.	Interesante uso del sonido ambiente y... ¡posibilidad de escuchar las estupendas voces originales!	El punto fuerte del juego en los niveles altos de dificultad. Casi infinita y sorprendente en todo momento.	20 nivelazos que no te pasarás, en algunos casos, en un rato tonto. Exige dedicación, y nos encanta.	Asíncrono, pero estupendo: crea niveles y haz que tus amigotes demuestren su virilidad.	Entre el detallismo gráfico y el mundo complejo y riquísimo creado, este Hitman exprime la PS3.
9,4	8,7	9,3	9,0	8,5	9,2







Como en Rambo III, nos sorprende ver ahora a los talibanes convertidos en los «buenos» frente a los soviéticos. Eran los años 80. La amistad con EE.UU. acabó de forma abrupta.



Género
Shooter retrospectivo y hollywoodiense
Compañía
Activision
Desarrollador
Treyarch
Distribuidor
Activision
Jugadores
x18
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
70,99 €
201,99 € (Edición Blindada)
201,99 € (Edición Paquete de Ayuda)
www.callofduty.com/blackops2

18

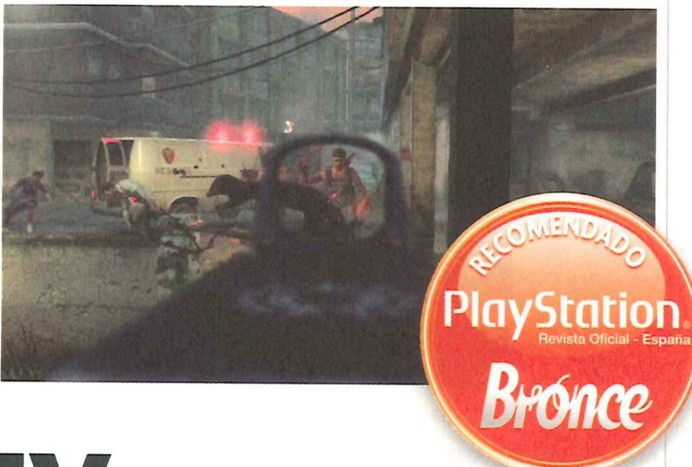


LA ALTERNATIVA



CALL OF DUTY: BLACK OPS
Si en su día te perdiste la primera entrega, ahora podrás encontrarla a precio reducido.





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

CALL OF DUTY BLACK OPS II

LA FÓRMULA, AUNQUE AGOTADA, SIGUE FUNCIONANDO

Un noviembre más, aquí tenemos nuestra ración de *Call Of Duty*. Una nueva dosis de espectáculo hollywoodiense camuflado de modo Campaña y un absorbente multijugador con el que quemar meses y hasta años. Frente a las voces que reclaman una revolución para los *FPS* bélicos, que nos haga alejarnos de una vez de la mecánica pasillera y las IA de pato de feria, encontramos las de millones de jugadores rendidos a los encantos de una saga que nació a rebufo de los *MOH* para acabar convirtiéndose en el juego que establece el récord de ventas de cada año. Servidor, fan de la saga desde la primera entrega, comprende a la perfección ambas posturas. Ya es hora de que se dé un paso mas allá del espectáculo escriptado, pero no puedo negar que me he disfrutado con la Campaña de ***Black Ops II***. Por supuesto, es la montaña rusa de todos los años pero en ella se aprecia el esfuerzo de **Treyarch** por aportar algo más que pirotecnia a 60fps. Ya sea con la incorporación de las *Strike Missions* (que incorporan a la Campaña un curiosón elemento *RTS*, por desgracia lastrado por una IA petarda) como por el diseño de algunos de los niveles (con escenarios más abiertos de lo que suele ser habitual en los *COD*) y la posibilidad de alterar el curso de la trama (escrita por David S. Goyer) con las decisiones que vayamos tomando y nuestro éxito en las *Strike Missions*.

A lo largo de los 11 capítulos de la Campaña (a los que hay que añadir las 5 *Strike Missions*) viajaremos desde 1986 a 2025. Seremos testigos de los últimos conflictos de la Guerra Fría (Angola, Afganistán, Nicaragua) bajo el pellejo de Alex Mason (el héroe del primer *Black Ops*), y veremos a través de los ojos de su hijo David cómo será el futuro de la industria bélica en el convulso 2025, en el que la mayor amenaza no son los drones o el monopolio chino sobre las materias primas, sino un simple hombre: Raúl Menéndez. El villano más carismático y peligroso que ha conocido la franquicia *COD*. Un tipo capaz de poner en jaque a las mayores potencias militares del planeta.

Con una duración de entre seis y ocho horas, la Campaña tiene momentos geniales (como la captura del mismísimo Noriega, el chifladísimo rally de destrucción de Menéndez o ese *Minority Report* en alta mar llamado *Colossus*) y otros que representan lo peor del *FPS* pasillero: enemigos con la IA de un pollo de corral, persecuciones sobre raíles y los cansinos *QTE*. Los zombis, la mayor innovación de **Treyarch** a los *COD* regresan por partida triple convirtiéndose por derecho propio en una de las tres patas sobre las que se mantiene la experiencia ***Black Ops II***. Y cómo no, está el multijugador On-line, la verdadera razón de ser de este título y de





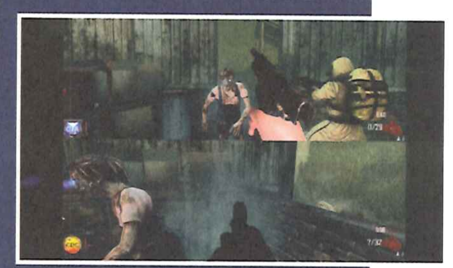
A LO LARGO DE LA CAMPAÑA VIAJAREMOS DESDE 1986 AL AÑO 2025. DE LA GUERRA FRÍA AL TERROR TECNOLÓGICO.

Las Strike Missions aportan un toque RTS que más de un jugador sabrá apreciar. Servidor no lo logró, en parte por la pochísima IA aliada.

Black Ops II no se avergüenza de explotar todos los clichés del FPS pasillero. Incluso tiene su tiroteo en slow motion.

El mundo está podrido





Los zombis de **Treyarch** regresan, por partida triple, en ***Black Ops II***. Además del típico modo Supervivencia, nos veremos las caras con los muertos vivientes y un equipo humano rival en Pena y atravesaremos los páramos a bordo de un autobús en el sorprendente Tranzit. Jugar solo es divertido, pero hacerlo con amigos vía On-line, mucho más.





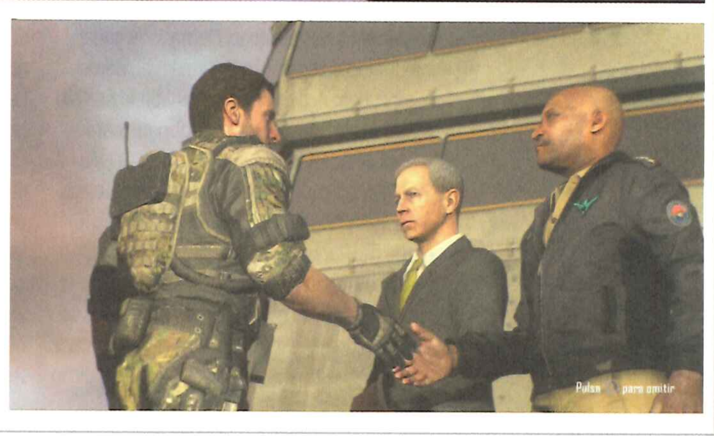


Menéndez es un villano carismático, pero más chiflado que Carioco. Y da unos machetazos de aúpa.

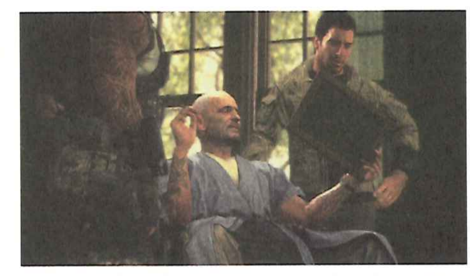




Activision no solo ha fichado a actores conocidos para las voces del juego. También ha recreado sus rostros (aquí tenéis a Tony «Candyman» Todd) y los de personajes famosos, como Noriega, Oliver North o el recientemente dimitido director de la CIA, David Pretaeus.







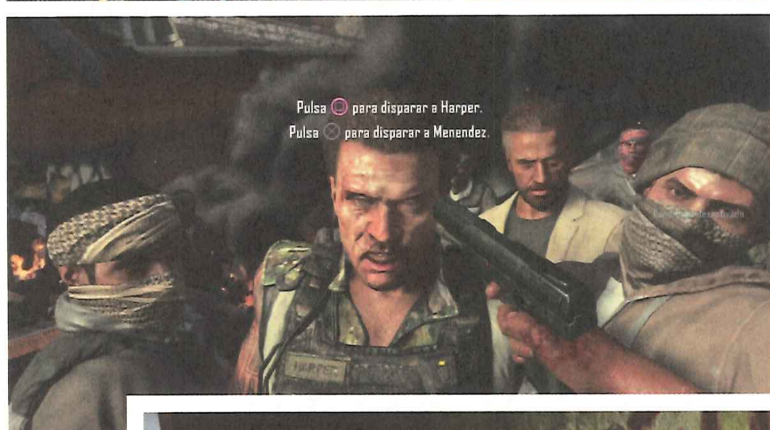
David Mason conocerá la historia de su padre de boca de su compañero de fatigas, el incombustible Frank Woods, convertido en 2025 en un viejo bastante puñetero.







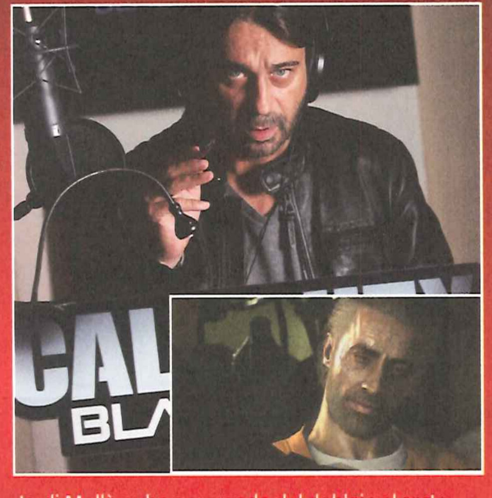




A lo largo de la Campaña tendrás que afrontar diversas decisiones que cambiarán el posterior desarrollo de la historia.

LA VOZ DE LA VENGANZA





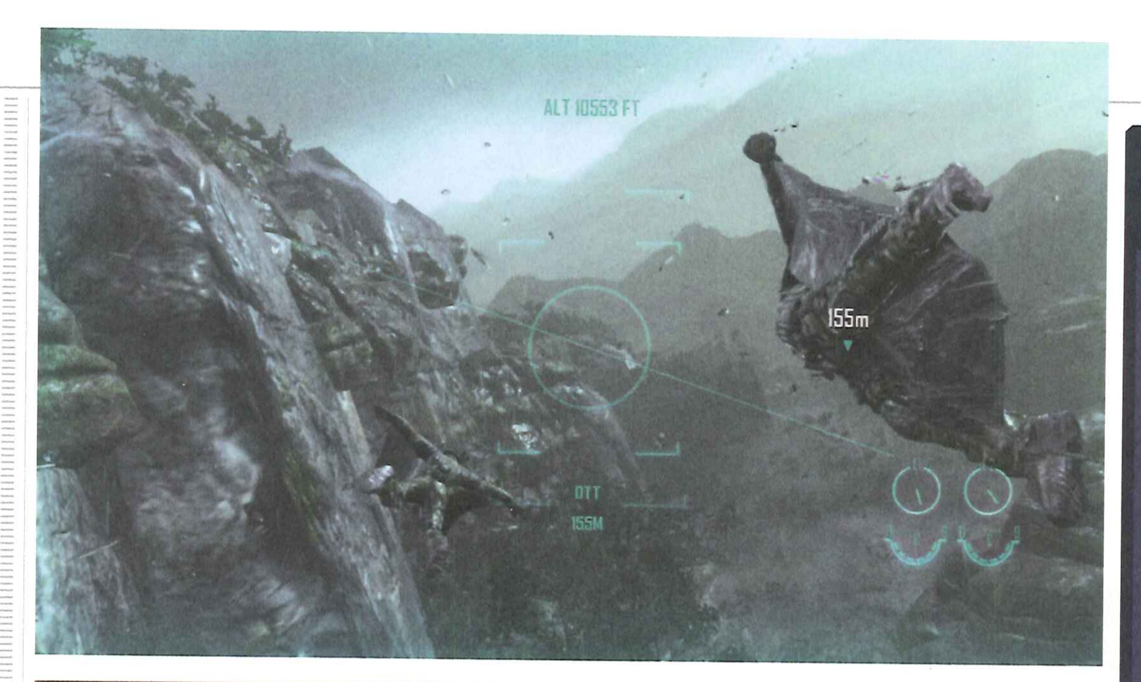
Jordi Mollà se ha encargado del doblaje al castellano de Raúl Menéndez, el carismático villano de Black Ops II. Un tipo que, además de recordar mucho a Sergio Dalma (casi temíamos que se echase a cantar en algún momento), llega a provocar cierta empatía con el jugador. No busca el lucro personal o el poder. Solo quiere venganza. Y la merece.



Serás el encargado de trincar al mismísimo Noriega durante la invasión americana de Panamá en 1989.

sus predecesores, con la suficiente munición para tenernos enganchados por meses e incluso años. Como sucedió el año pasado con *Modern Warfare III*, el acceso a los servidores nos está dando muchos dolores de cabeza durante los primeros días de juego. Demasiada gente intentando acceder al multijugador al mismo tiempo, pero **Activision** debería haberlo previsto, y esperemos que lo hayan solucionado para cuando leáis estas líneas, porque un *COD*, sin On-line, es como un Ferrari sin ruedas. Nuestras novedades favoritas: el sistema *Pick 10* (con el que diseñar nuestra clase con una libertad inédita en la saga), los combates entre tres facciones distintas en un mismo escenario y ese Juego en Liga, que nos permitirá enfrentarnos a gente de nuestro mismo nivel. Aunque del dicho al hecho hay un trecho: durante mis primeras horas de juego On-line por la Liga no se pasaba ni el gato. Todo el mundo estaba escupiendo plomo en los modos estándar, obligándose a pasar por el rito de iniciación de todo *COD*: convertirse en carne de cañón frente a adolescentes furiosos, con la esperanza de lograr la suficiente experiencia con la que construir un arsenal decente y cambiar las tornas.

A nivel gráfico ***Black Ops II*** le moja la oreja al resto de los *FPS* de **PS3** con sus 60fps, aunque desde hace varias entregas han dado con un techo que tampoco parecen entusiasmados por atravesar. Las ambiciones se pagan caras, y si no que se lo digan a **Danger Close** y sus nobles intentos por explotar el potente *Frostbite 2* en *MOH: Warfighter* o a **Crytek** y su *Crysis 2*. El venerable *hardware* de **PS3** ya no admite demasiadas extravagancias y en **Treyarch** han preferido ser cautos y centrarse en ofrecer unos gráficos sólidos, tanto en la peliculera Campaña como en el multijugador, antes que sorprender a su público que parece cómodo con los espectáculos escriptados. Les honra el haber intentado aportar a la Campaña una rejugabilidad de la que carecían los anteriores *COD*. No solo por las decisiones que tomaremos (y los distintos finales que llegaremos a ver), sino por la oportunidad de elegir armamento e incluso *perks* antes de cada capítulo de la Campaña. Parece una chorrada pero eso me ha impresionado mucho más que los trajes voladores y las *Strike Missions*. A veces, la genialidad reside en esos pequeños gestos.



Las fases de Alex Mason carecen de la mandanga tecnológica de 2025, pero atesora el encanto de los COD clásicos. Donde esté un cóctel Molotov, que se quiten los drones y los trajes de ardilla planeadora.



Cómo no, la Campaña tiene sus balaseras sobre raíles: en este caso, pilotando un caza FA-38 entre los humeantes rascacielos del Downtown de Los Ángeles, bajo el ataque de los drones.

Diseñado para acabar con tu vida familiar

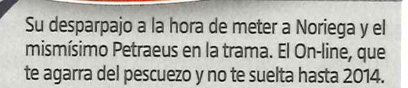








Prueba evidente de la importancia del multijugador On-line es que aparece como primera opción del menú, por encima de la Campaña. Lógico. Acabará 2013 y seguirás quemando jornadas entre sus 14 mapas, ascendiendo en el escalafón y mejorando cada arma con el uso. Eso si no te frustra ser carne de cañón durante las primeras horas de juego.



✔ Su desparpajo a la hora de meter a Noriega y el mismísimo Petraeus en la trama. El On-line, que te agarra del pescuezo y no te suelta hasta 2014.



Los problemas de conexión en el multijugador On-line (lo mismo que el año pasado). Se aprecian las innovaciones, pero saben a poco.

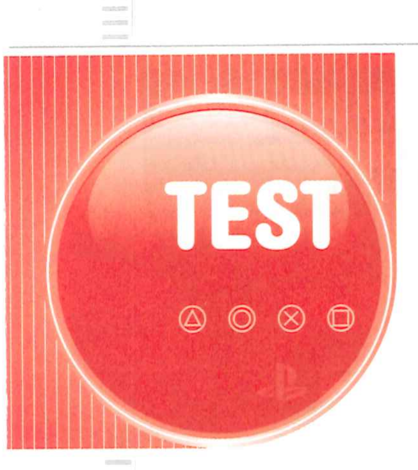
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los 60fps, marca de la casa, lo desmarcan de sus competidores. Pero ya es hora de dar un salto mayor.	Tema central de Reznor, buen score de Jack Wall y gran doblaje de Mollà. Problemas de sincronía.	El multi es exigente pero irresistible. La Campaña, divertida, pero agota tanto pasillo.	Unas 8 horas para la campaña y el resto del año y el 2013 para quemar noches con el multijugador.	La razón de ser de este juego. Las novedades lo mejoran aún más. ¡Que arreglen los servidores!	Nos habría gustado poder elegir el audio inglés, pero al menos no te atormenta con las cargas.
9,2	9,1	9,2	9,3	9,3	8,9

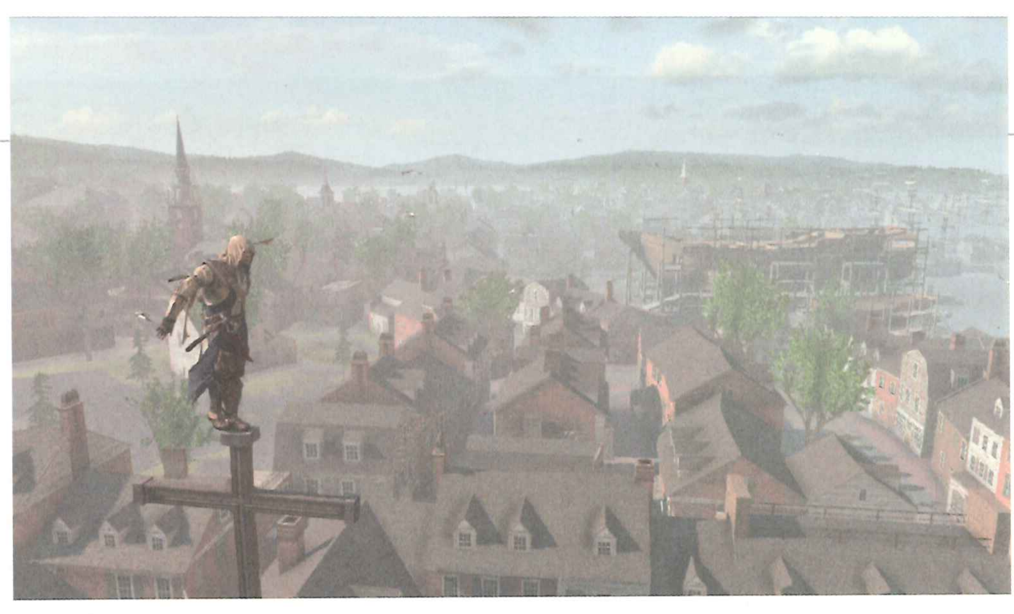


TOTAL

Treyarch se confirma como el mejor activo de Activision. Pero ya es hora de evolucionar la franquicia.

9,2

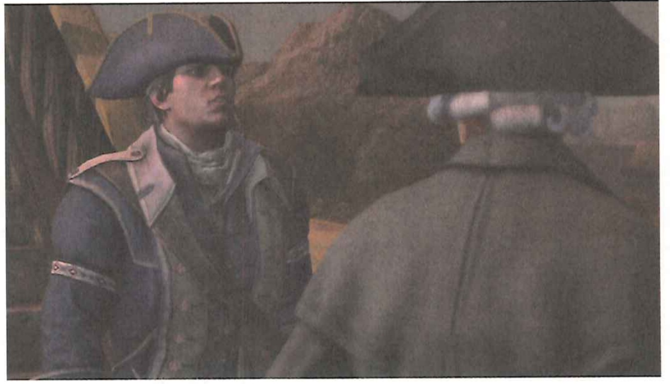




Connor no es muy dado a la camaradería y al sentido del humor como lo era Ezio. Seriedad ante todo, como podés ver en esta imagen con el Marqués de La Fayette.









Género
Revolución aventuresca
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft Montreal
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.431 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.assassinscreed.ubi.com/
18

ASSASSIN'S CREED III

EL REGRESO DE LOS ASESINOS EN EL NUEVO MUNDO

La culminación de la lucha entre asesinos y templarios ha llegado por fin a nuestras consolas. Aunque tampoco es que hayamos tenido que esperar mucho, pues **Ubisoft** ha seguido con esa tónica de sacar un juego de la saga por año. En ***Assassin's Creed III*** el equipo de asesinos viajará a Estados Unidos siguiendo la última pieza del rompecabezas: un templo con un poderoso secreto. En este episodio de la saga, Desmond -cuyo rostro ha vuelto a ser retocado- dejará de ser un mero conducto a los recuerdos y tendrá mayor protagonismo. Sí, seguimos saliendo del *Animus* para leer correos, hablar con nuestros compañeros y escuchar lo que Juno quiere contarnos sobre la Primera Civilización. Pero no solo eso, también deberemos cumplir ciertas misiones en algunas regiones del mundo y *Abstergo* sigue por ahí para hacernos rabiar un rato. En definitiva, Desmond por fin ha conseguido tener voz y voto en esta historia... pero tampoco demasiado, no se le vaya a subir a la cabeza. ¿Por qué? Me explico: es cierto que lo controlaremos más y que su trama es importante, pero las misiones, aunque trascendentales son insuficientes, cortas y poco épicas. Por ejemplo ¿quién no esperaba una verdadera lucha entre asesinos y templarios en el presente? Nos quedamos con un mínimo enfrentamiento contra Industrias *Abstergo* que solo consigue dejarte con la miel en los labios.

Pero ***Assassin's Creed III*** no es solo la historia de Desmond como a muchos les hubiera gustado. Al igual que en los juegos anteriores tenemos otro protagonista, Ratohnhaké:ton, también llamado Connor, un asesino peculiar de sangre mestiza, hijo de un colono inglés y una india Mohawk. Como ya os contamos en anteriores números, conoceremos a Ratohnhaké:ton desde la infancia, viendo como crece, conoce a Achilles, su mentor y deja atrás la inocencia para entrar en el juego político. A su manera, claro. Conoceremos a muchos personajes importantes de la época, como Samuel Adams o George Washington pero no se dejará manejar del todo por ellos. Su papel en la Independencia de las Trece Colonias será fundamental dentro de los bajos fondos, haciendo el trabajo sucio con tal de proteger a su aldea. Porque, así como a Altaïr le movía su sentido del deber y a Ezio su sed de venganza a Connor lo que le motiva es proteger su aldea de origen y luchar contra las injusticias. Su trama está muy bien llevada, con toques sorprendentes de vez en cuando y a veces tiene algunos que te dejan confuso, como cuando realmente no sabes quiénes son «los malos» si los templarios, los casacas rojas o ambos.

El conflicto por la independencia se desarrollará en tres ciudades clave: Filadelfia -donde solo veremos el *Independence Hall*-, Boston y Nueva York, cada una del tamaño de Roma. Las conoceremos de forma paulatina, según vayamos avanzando en la historia. Aunque Connor también recorrerá otras zonas, como la famosa frontera, una enorme extensión de terreno poco explorado donde podremos cazar, entre otras muchas actividades. Y también la Hacienda Davenport, donde vive su maestro. Cómo quieras recorrerlos será tu elección, bien a caballo, de rama en rama, subterráneos o acudiendo »

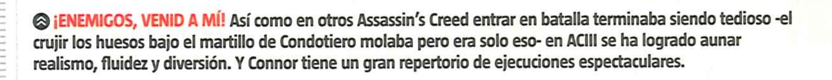
LA ALTERNATIVA

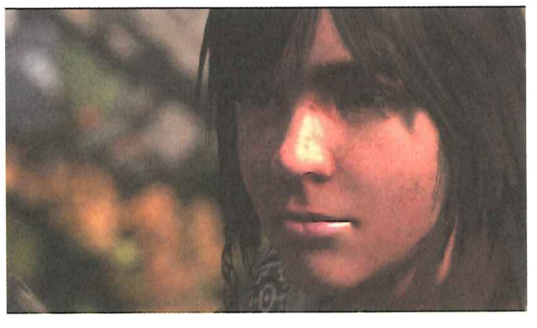


AC III: LIBERATION.
Si quieres otra historia de los asesinos, la vida de la misteriosa Aveline te espera en PS Vita.

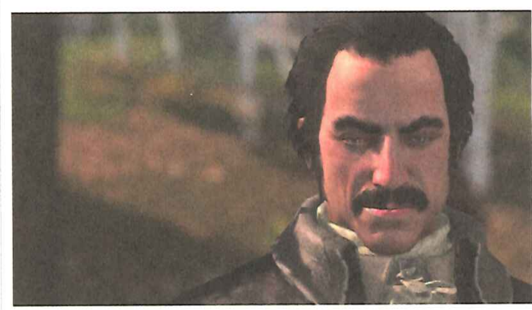


RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce


¡ENEMIGOS, VENID A MÍ! Así como en otros Assassin's Creed entrar en batalla terminaba siendo tedioso -el crujir los huesos bajo el martillo de Condotiero molaba pero era solo eso- en ACIII se ha logrado aunar realismo, fluidez y diversión. Y Connor tiene un gran repertorio de ejecuciones espectaculares.











LA AMBIENTACIÓN HISTÓRICA, LAS CIUDADES Y LOS PERSONAJES SIGUEN SIENDO DE LAS MEJORES COSAS DEL JUEGO





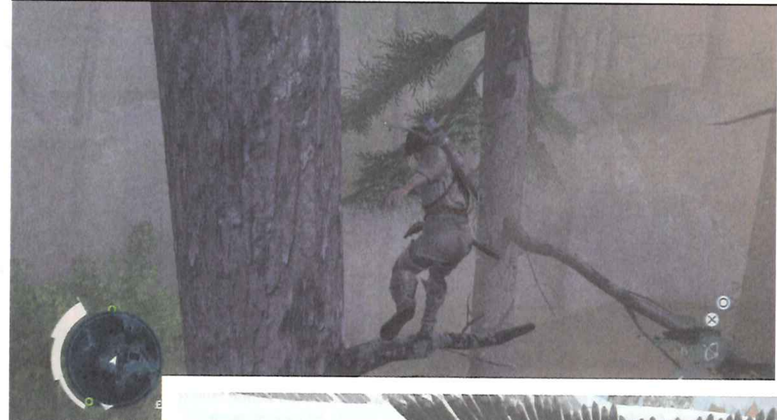
Desmond por fin hará algo más que recorrer la zona. Y no, no son idas de olla como fueron las misiones de dentro del Animus.











Eres un indio mohawk y te mueves por la frontera como si hubieras nacido para ello. Recorrer los árboles y trepar barrancos es un paseo rápido y cómodo. Además, te permite pasar desapercibido de las patrullas enemigas o de los animales salvajes.



El invierno ha llegado a Assassin's Creed III. Tendremos que recorrer parajes muy nevados que frenarán nuestro avance. No es lo mismo caminar por una ciudad que por la frontera donde tu camino está cubierto por medio metro de nieve virgen.

ASESINANDO EN COMPAÑÍA

Ubisoft ha querido hacer más atractivo el multijugador de *Assassin's Creed*. Por ello, tenemos disponibles tres modos: el clásico Duelo a muerte; Manada de Lobos, en el que deberás matar a tus enemigos antes de que se acabe el tiempo y Dominación, un cooperativo en el que tendrás una zona para capturar plagada de enemigos a los que mandarles a la otra vida. Para jugar podrás seleccionar el personaje que más te guste entre los 16 disponibles, todos con un gran arsenal de armas -como el carpintero y su martillo «crujehuesos»-,14 habilidades para seleccionar como Desaparición, que te vuelve invisible durante un corto periodo de tiempo -una buena manera de conseguir ventaja frente a tus adversarios- y otras 10 habilidades permanentes durante la partida, como Mezclarse -con la que un civil se transformará en ti, despistando a tus perseguidores.

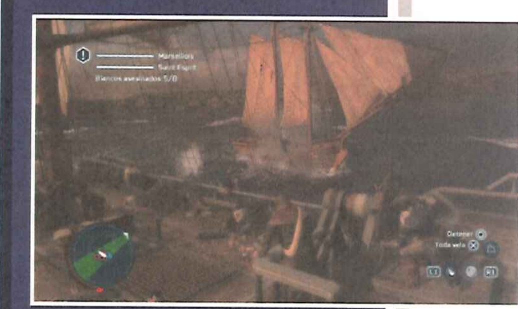


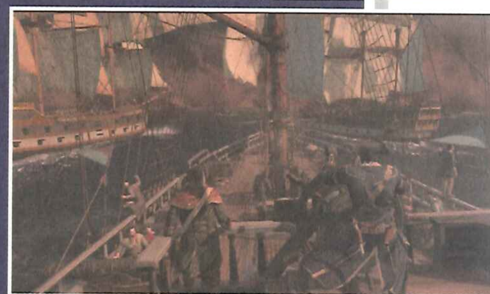
a los puntos de desplazamiento rápido si quieres ahorrarte esos minutos de viaje. Eso sí, para descubrir todos los secretos es mejor que los recorras de verdad si no quieres perderte algunas cosillas interesantes. Pero no solo viajaremos por tierra, también por mar: gracias al capitán Faulkner aprenderemos los secretos de la mar y cómo ser un auténtico marinero.

Assassin's Creed III ha mejorado mucho en dos cosas: la primera su sistema de batalla. Enfrentarte a tus enemigos será todo fluidez y acción, nada de esperar los embistes sino encadenar ataque y contrataque y un arma con otra -disfruta especialmente con la combinación hoja oculta y tomahawk- en una lucha frenética. Y su maravillosa ambientación, pues nos encontramos dentro de un mundo vivo. Los seres humanos y los animales interactúan entre ellos, ya sean perros «domésticos» a los que acariciar o furiosos osos pardos que te atacarán si entras en su territorio. Podrás cazar cuando y como quieras, y tus trofeos de caza te servirán como recursos económicos. Los gráficos también han mejorado, pero no tanto como los anteriores aspectos. Veremos a Connor moverse lentamente a través de la nieve -los efectos atmosféricos están muy conseguidos- adaptar sus manos a las formas por las que trepa o expresar su rabia en la batalla.

Ubisoft ha querido conseguir con ***ACIII*** un juego con mayor profundidad en su trama, más entretenido de jugar y que, con la cantidad de opciones secundarias, nos dé horas y horas de juego si queremos. Y lo han conseguido. Sin embargo, quizá por el afán de sacar al mercado este juego un año después de la salida del anterior y hacer una saga de lo más larga, el resultado no es de del todo satisfactorio. Hay demasiadas cosas por pulir y algunos *bugs* desesperantes, como acceder a una zona de la misión y que no se desencadene la acción. Y también está el final. Todos sabíamos -por declaraciones de la compañía- que el arco argumental de Desmond terminaba aquí pero, después de estar cuatro juegos mareando la perdiz con los Templarios y la Primera Civilización era de esperar algo con más sustancia. Las incógnitas quedan resueltas, es cierto, pero queda una puerta abierta que... es mejor que cada uno lo experimente.

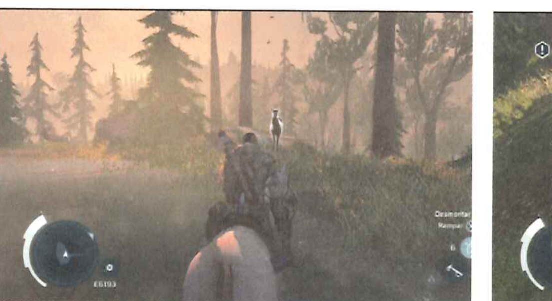
Navegando voy





Connor tiene habilidades para todo, entre ellas capitanear un barco. La primera vez que coges el timón puede que resulte algo complicado, pero enseguida aprenderás cuándo ir a toda o media vela o cuándo utilizar los cañones de balas encadenadas... o cuándo optar por un abordaje y acabar con tu enemigo desde dentro. Una de las mejores cosas del juego, lástima que la mayoría sean secundarias.

¡LA VIDA PIRATA, LA VIDA MEJOR! CON LA BOTELLA... BUENO, LA VERDAD ES QUE CONNOR ES DEMASIADO SERIO PARA CAPITANEAR UN BARCO ESTANDO BORRACHO.



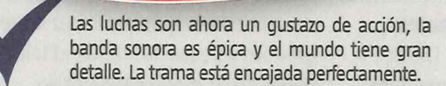
ME PARECE HABER VISTO UN LINDO... CERVATILLO. Verás toda la fauna que quieras dependiendo de la región de caza en la que te encuentres. Tus trofeos te darán dinero en los comercios, así que ya sabes.



¿SABE BIEN? Aprenderemos a rastrear pistas de niño, lo que nos servirá para perseguir a nuestros objetivos (animales o humanos) más adelante. Connor siempre toca las huellas y se lleva la mano a la boca.



PASADIZOS SECRETOS. Podemos recorrer las ciudades por los subterráneos, pero para ello tenemos que desbloquear las salidas. Y ya no son directos como antes, ahora tenemos que recorrerlos a pie.

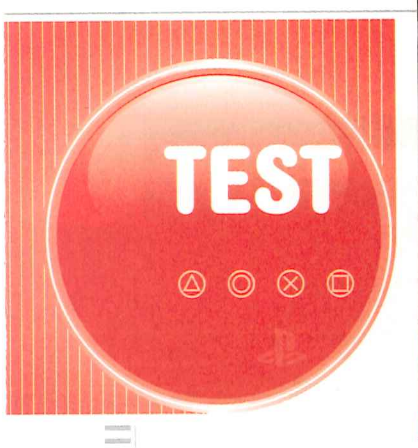




Las luchas son ahora un gustazo de acción, la banda sonora es épica y el mundo tiene gran detalle. La trama está encajada perfectamente.

✗ Ubisoft ha tenido que sacar un parche para corregir la cantidad de bugs que tenía el juego. Y lo siento, pero ese final es del todo insuficiente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se ha querido mostrar el mundo con todo detalle y en algunos sitios se ha descuidado más de la cuenta.	Un gran doblaje aunque chirría cuando escuchas la voz de Connor en castellano y después en mohawk.	Da gusto meterse en una pelea. Ya no saldrás huyendo solo por no entrar en una dinámica repetitiva.	¿Quieres ir al grano? No menos de 12 horas. ¿Quieres tenerlo todo? Como muy poco estarás el doble.	Hacedle un poco de caso hombre, que es variado y entretenido y encima con temática ACIII.	Los bugs deslucen lo que debería tener una gran ejecución. Esperamos que el parche lo solucione rápido.	Si los bugs desaparecen será casi el mejor juego de la saga. ACII sigue siendo mejor.
9,2	9,0	9,2	9,2	8,6	8,5	9,0









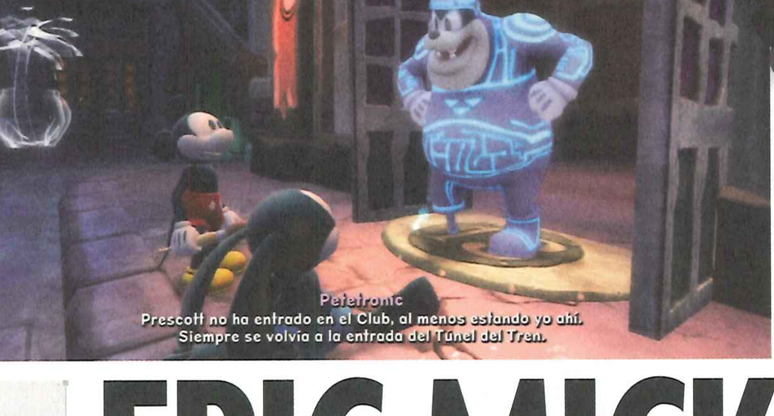
Género
Plataformas nostálgicas
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Junction Point Blitz Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
disney.go.com



LA ALTERNATIVA



DISNEY UNIVERSE
Otra manera de rendir homenaje al mundo Disney, aunque con mucha menos gracia.



EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES

MÁAAAAGICO MUNDO DE COLOOOOOREEEEES

Si el titular de arriba te ha hecho esbozar una sonrisa podemos estar seguros de dos cosas: que rozas los cuarenta y que tienes el universo Disney grabado a fuego en las meninges. No te avergüences de ello porque gracias a ello vas a poder disfrutar de ***Epic Mickey*** con la ilusión de un infante, e incluso mucho más que ellos, debido a la ingente cantidad de guiños al **Disney** clásico introducidos por Warren Spector, el padre de este simpático plataformas.

La primera entrega, exclusiva para Wii, nos hizo fantasear sobre cuánto habría mejorado el universo creado por **Junction Point** en una máquina con mayor potencia gráfica como es **PS3** y explotando el control con *PS Move*. De hecho, Spector siempre recurría a la mecánica del juego (en la que se utilizaba el *wiimote* como un pincel con el que pintar y borrar elementos) como excusa con la que justificar la exclusividad del primer *Epic Mickey* para la consola de Nintendo. Pues bien, las tornas han cambiado y la secuela de

EPIC MICKEY ES LA MAGDALENA DE PROUST HECHA VIDEOJUEGO

Epic Mickey alcanza también la máquina de **Sony**, aunque no de la mano de **Junction Point** (como habría sido nuestro deseo), sino a cargo de **Blitz Games** (la compañía de los Hermanos Oliver, padres del inolvidable *Dizzy* -toma dato überviejuno-). No queremos ser crueles, pero da la impresión de que el encargo les ha venido grande. ***Epic Mickey: El Retorno De Dos Héroes*** hechiza con sus constantes referencias a cortos y largometrajes clásicos de **Disney**, pero si dejamos a un lado nuestra mentalidad de *fanboys* del Don Miki comprobaremos que el acabado gráfico es normalete, al menos en comparación a otros lanzamientos recientes de **PS3**. Al menos siempre será preferible un juego con una mecánica divertida y unos gráficos simplemente correctos a un mamotreto espectacular pero aburrido. Porque ***Epic Mickey: El Retorno De Dos Héroes***, al igual que sucede con los **Lego** de **Traveller's Tales**, no solo es divertido: es capaz de reunir a grandes y pequeños frente al televisor a través de su modo cooperativo.

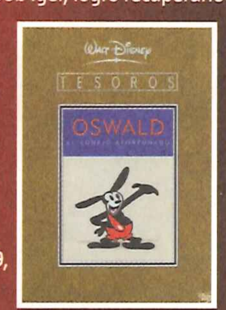
Los chavales se lo pasarán en grande pintando y desintegrando a su antojo, mientras apuntan con *PS Move* a la

Usa la pintura para devolver el volumen a ciertos elementos del escenario, y el disolvente para hacer desaparecer otros. ¿Sencillo, no?

OSWALD: EL CONEJO PRÓDIGO

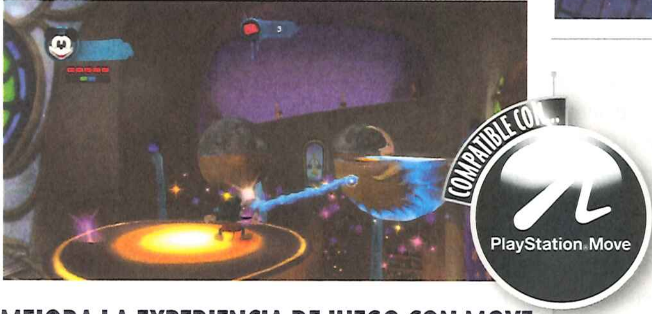


Creado por Walt Disney y Ub Iwerks en 1927, Oswald quedó bajo el control de Universal (el estudio que distribuía sus cortos) hasta que en 2006 el CEO de Disney, Bob Iger, logró recuperarlo tras canjearlo por el presentador estrella de la ESPN Al Michaels. Si queréis descubrir como era el antecesor de Mickey buscad como posesos el DVD Tesoros Disney dedicado al personaje. Salió en 2009, pero alguno quedará.



Servidor rezaba de niño por encontrar un videojuego inspirado en Una Noche en el Monte Pelado de Fantasía. Ha tardado 30 años, y es solo un pequeño nivel 2D, pero... ¡Hurra!

EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES ES CAPAZ DE EMOCIONAR A GRANDES Y PEQUEÑOS POR IGUAL.



MEJORA LA EXPERIENCIA DE JUEGO CON MOVE

Aunque ***Epic Mickey: El Retorno De Dos Héroes*** se juega bastante bien con el *DualShock* (con el *stick* derecho dirigirás el cursor del pincel), solo con *PS Move* podrás recrear la experiencia de juego tal y como la idea originalmente Warren Spector. Eso sí, ráscate un poco el bolsillo para comprar el Mando de Navegación (si no lo tienes ya), porque combinar *DualShock* y *Move* se hace duro.



pantalla. Ojo, que con el *pad* también se juega estupendamente así que no desesperes si no tienes el «palo de colores» de **Sony**. Por su parte, el jugador adulto verá desfilar su niñez ante sus ojos al reencontrarse con tótems de su infancia convertidos en elementos decorativos dentro de El Páramo. Esa página de pasatiempos en la que había que seguir el orden de los números para dibujar a un personaje, el rechoncho robot de *El Abismo Negro* convertido en un enemigo más, la imponente silueta del demonio Chernabog dominando el homenaje a Una Noche en el Monte Pelado de *Fantasía*... ***Epic Mickey*** es la magdalena de Proust hecha videojuego.

A diferencia de la primera entrega, en esta secuela, Mickey estará acompañado desde el principio por su «hermano perdido». Oswald, la primera creación de Walt Disney y el no menos mítico Ub Iwerks (en manos de la **Universal** hasta 2006) utilizará su mando a distancia para trastear en las máquinas de El Páramo, y estará controlado por una IA un tanto regulera cuando juguemos en solitario, o por un segundo jugador que podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento. Aunque nos costará un poco habituarnos a la pantalla partida, pronto descubriremos las ventajas que proporciona contar con un segundo jugador. Por ejemplo, para recoger

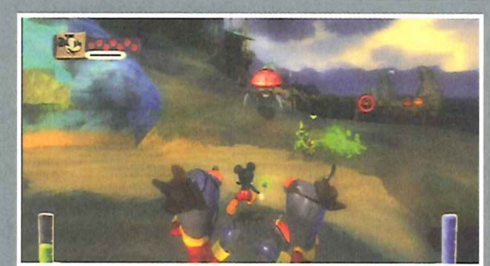
¿Quién no se ha dedicado, de churumbel a dibujar con números? Tones lo hacía con números romanos.

A lo largo de la aventura recibirás todo tipo de misiones secundarias a cargo de personajes anónimos y otros muy reconocibles. Hola Horacio.

LO QUE NOS PERDIMOS

Nadie podía imaginar que Warren Spector, el padre de *Deus Ex*, *System Shock* y *Thief* acabaría homenajeando a los viejos cortos de la **Disney**. Pero ahí está el primer *Epic Mickey*, una auténtica delicia plataformera que llegó en 2010 en exclusiva para la Wii de Nintendo. A pesar de sus problemas con la cámara y unos gráficos modestitos, a los usuarios de **PlayStation 3** nos dolió perdérnoslo.





SPECTOR SE HA PUESTO EL MUNDO POR MONTERA AL INTRODUCIR NÚMEROS MUSICALES EN EL JUEGO

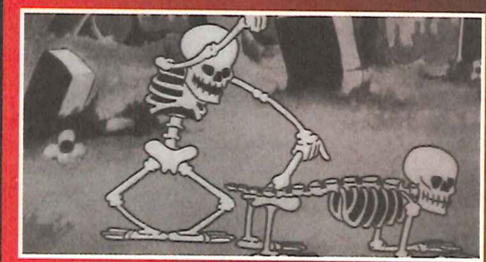
» más coleccionables en las fases de plataformas 2D que unen las diferentes localizaciones de El Páramo, y que a su vez sirven de homenaje a famosas obras de Disney. También encontraremos un importante ingrediente aventurero, ya que la mayoría de los personajes que encontraremos en nuestro tour por El Páramo nos encargarán todo tipo de misiones secundarias a las que nos podremos lanzar inmediatamente o completar más adelante.

A primera vista ***Epic Mickey*** puede parecer un juego de plataformas más como muchos de los que pueblan las estanterías de las tiendas. El elemento diferenciador es su amor absoluto hacia el legado **Disney**, su acertado uso del *PS Move* (de hecho, es de los pocos juegos que me han hecho desempolvar el periférico de **Sony**)... y sus numeritos musicales. Sí, habéis leído bien. Spector se ha puesto el mundo por montera y ha incluido números musicales que además podremos disfrutar en su inglés original con solo trastear en el menú de opciones. Ya podrían imitarles otros.

Mitómano de **Disney**, tengas o no churumbeles corriendo por la casa, no deberías dejar pasar esta pequeña delicia plataformera. Quizás no tenga los mejores gráficos del mundo, pero como aquel *MickeyMania* de Mega CD, exuda encanto por cada uno de sus poros.

Este robot recuerda bastante al dragón Elliott. O quizás somos nosotros, que vemos fantasmas del pasado.

AMOR POR LOS CLÁSICOS







El poder disfrutar, desde el principio, con el mítico corto *The Skeleton Dance* (1929), te dará una idea del festín mitómano que te espera en *Epic Mickey*. Además de poder desbloquear otros cortos clásicos, encontrarás multitud de guiños al universo **Disney**, algunos más evidentes que otros. Uno de los primeros (y que emocionó a un servidor), encontrar a V.I.N.CENT (*El Abismo Negro*) como enemigo.



Los Gremlins de Roald Dahl también acabaron dando con sus huesos en El Páramo. Y serán tus guías a lo largo de la aventura.



DEME UN DO SOSTENIDO, PROFESOR. Ya lo advirtió Spector hace meses: la secuela de Epic Mickey tendría números musicales. En castellano no están mal, pero podrás disfrutarlos también en V.O.



DOS HÉROES DE ANTES DE LA GUERRA. Aunque la pantalla partida acaba mareando un poco ninguna IA puede competir con la experiencia de vivir el juego junto a un amigo controlando a Oswald.



ESTO EMOCIONARÍA HASTA AL MISMÍSIMO WALT. El Páramo se ha encargado de devolverle a Oswald el protagonismo que merecía. Incluso tiene una estatua junto a Disney como la de Disneylandia.

EVALUACIÓN



La ingente cantidad de guiños al Disney más clásico. Poder elegir entre el doblaje en inglés y el audio en castellano. Los cortos viejunos.



Los gráficos son encantadores, pero no son todo lo buenos que deberían ser tratándose de un Triple A de PS3 y a estas alturas.

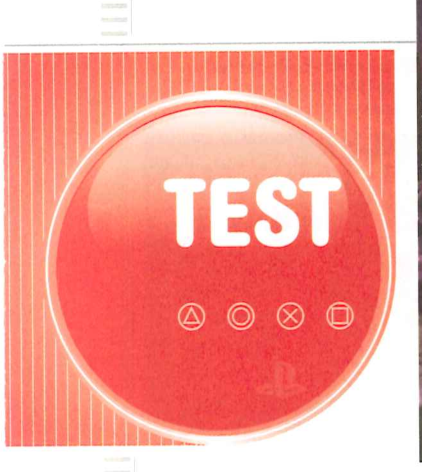
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Rebosan amor por Disney. Pero se nota demasiado el origen «wiinesco» del proyecto. PS3 es capaz de más.	Los numeritos musicales son graciosos. Y es un detalle que dejen elegir entre varios idiomas.	La pantalla partida te dejará vendido en más de una ocasión, pero todo sea por jugar con un amigo.	Tardarás lo tuyo en conseguir todos los coleccionables y resolver las misiones secundarias.	Habría estado bien jugar con un amigo vía On-line. ¿Quizás en una próxima actualización?	No sólo aprovecha a la perfección Move, sino que es un detalle que permita elegir idioma.
8,0	9,2	8,7	8,2	-	8,4

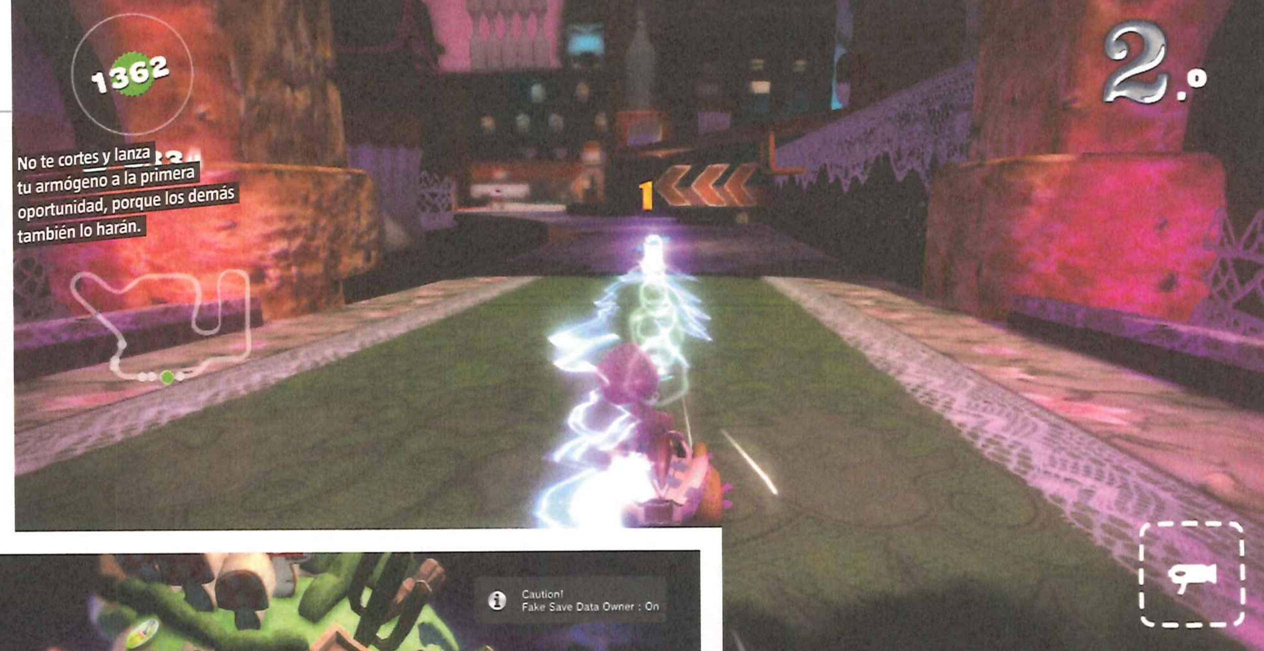


TOTAL

Un misil de nostalgia hacia el corazón de los fans de la animación clásica.

8,4





No te cortes y lanza tu armógeno a la primera oportunidad, porque los demás también lo harán.









Género
Conducción Arcade
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
United Front Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
 **x8**
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.803MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.littlebigplanet.com/es
7

LITTLE BIG PLANET KARTING

A SACKBOY TAMBIÉN LE GUSTA CORRER

Nuestro adorable muñequito de trapo vuelve en una nueva aventura para luchar contra aquellos seres injustos y malos de la forma más divertida y, como siempre, creativa. Los responsables de su desarrollo, **United Front Games**, son también los creadores de *ModNation Racers*, por lo que es lógico que ambos juegos se parezcan. Sin embargo es necesario decir que con ***LBP Karting*** han conseguido algo que no consiguieron en aquel juego: atraernos con la personalidad inigualable de *Sackboy*, acompañado siempre de su narrador.

Y esto significa que nos veremos envueltos en una historia hecha a medida de nuestro héroe: los Acaparadores están recorriendo sobre ruedas todos los mundos que pueden para robar todo lo que caiga en sus manos. Pero ahí está *Sackboy*, preparado para poner el pie en el acelerador y salir veloz detrás de ellos. Para derrotar a los Acaparadores utilizaremos «armógenos», unas pistolas que, dependiendo de la luz que irradien será defensivas, ofensivas o para darnos ventaja: por ejemplo, podemos conseguir cohetes automáticos que buscarán al corredor que va inmediatamente delante de ti, lanzar cajas explosivas o convertir nuestro coche en un enorme guante de boxeo que arrollará a aquel Acaparador que ose cruzarse en su camino. Aunque *Sackboy* no se anda con chiquitas y si ve que un conductor se le acerca más de la cuenta con intención de pegarle un empujón él puede arrearle una buena colleja con un solo toque en el *stick*. Pero claro, igual que nos armamos nosotros también nuestros rivales. Si la cara de terror de *Sackboy* no es suficiente, un icono nos avisará del ataque.

LA MAGIA DE LITTLE BIG PLANET AHORA TAMBIÉN EN CARRERAS DE KARTS

Es posible defendernos de ellos, pero hay que ser oportuno y afortunado. Deberemos tener en nuestro inventario un arma y en el momento que aparezca un escudo en pantalla será el momento de arrojar hacia atrás nuestro «poder» para que impacte en él y no en nuestro coche.

Tenemos varios modos dentro del mismo modo Historia -cada uno asociado a un nivel- para enfrentarnos a los Acaparadores. El primero, y como es obvio, en una carrera de karts donde lo más importante es quedar en el podio para poder pasar al siguiente nivel. Sin embargo, si quieres desbloquear más cosas es mejor quedar en primera posición. A medida que vayamos avanzando se añadirán nuevos elementos a los circuitos, como atajos o esponjas a las que agarrarnos con un gancho y así acceder a la siguiente zona del circuito. Otro es el modo Batalla, en el que, en una arena, tendremos que conseguir el mayor número de impactos para ganar. Conforme vamos »





SONIC & ALL-STARS RACING TRAN.
El erizo azul compite en karts contra otras míticas creaciones Sega.





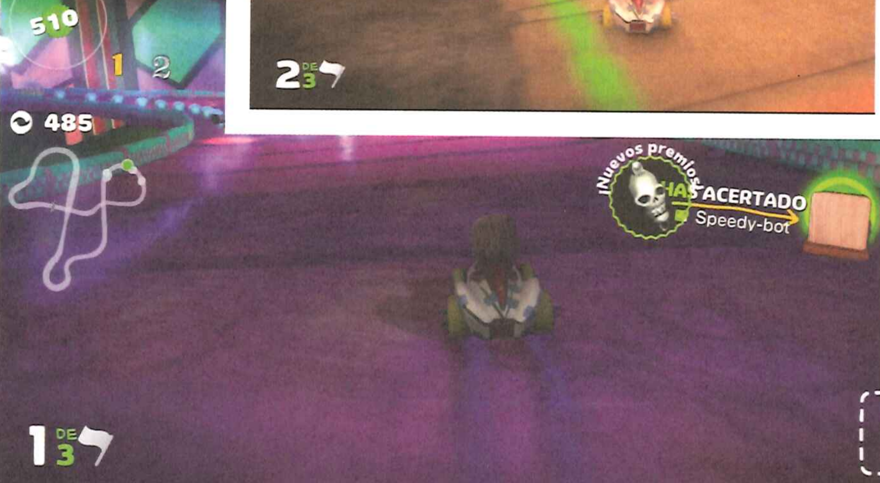
Adelantar nunca fue tan satisfactorio. Acelerar a la vez que arrollas con tu guante de boxeo a los que se ponen delante de ti.



Cuando alguien te lance un armógeno tu Sackboy pondrá cara de terror. Puedes contrarrestarlo si tienes un armógeno disponible.

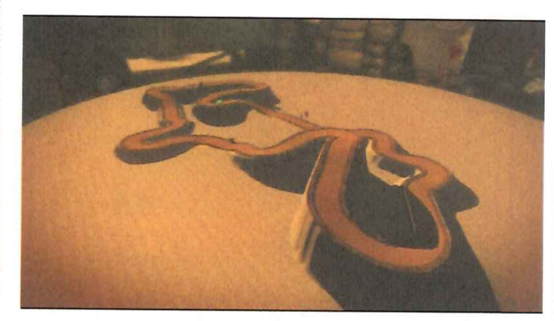


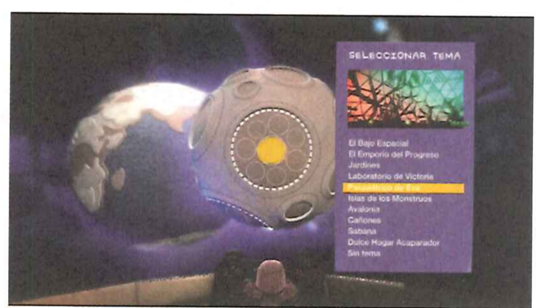
A veces verás cómo los demás se destrozan los coches los unos a los otros mientras tu conduces lo más rápido que puedes.

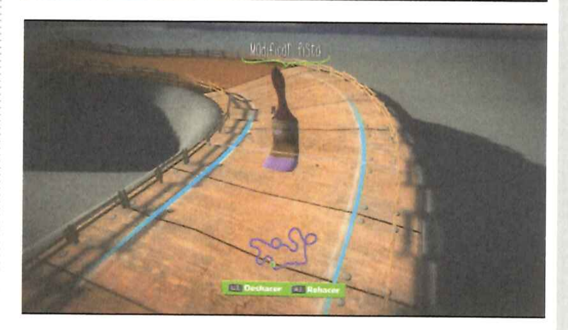


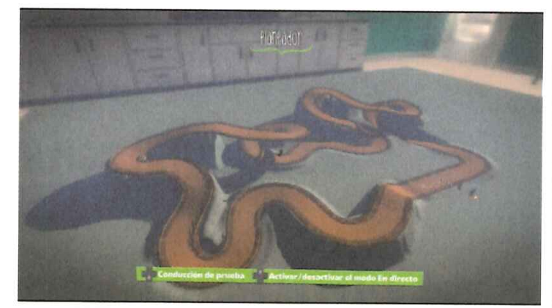
VIVO EN LA LUNA, SIEMPRE CREATIVO

No podían faltar las pistas en la Luna, esperando para que las crees a tu gusto y personalices como más te apetezca. Haz las arenas más locas o los circuitos más altos e inverosímiles y añádeles pegatinas y obstáculos. Cambia las trazadas si no te convencen y mueve el punto de salida a donde quieras. Y si no estás seguro de si va a ser divertido o no recorrerlo siempre puedes montarte en el kart con Sackboy y darte una vuelta para evaluar los avances. Como siempre, podrás compartir tus creaciones con el resto de usuarios, añadir otros a tus favoritos y también seguirle la pista a ese creador que tanto te ha gustado.



















POPIT SIN DUDARLO

Personaliza todo lo que quieras, tu cápsula y los coches para que estén a tu gusto. Y a Sackboy también claro, ponle el traje que más te apetezca y cámbiaselo cuando te aburras. Tienes total libertad para ello.

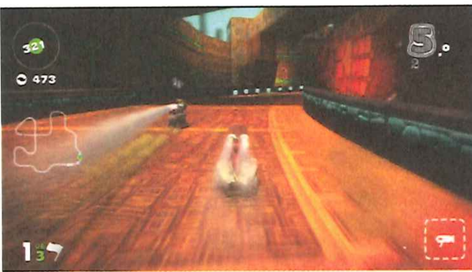


Si eres un insensible no te importará ver a Sackboy así después de una carrera. Pobrecito, ¡gana y será feliz!





¡MI KART! Por mucho que tengas suerte y consigas esquivar la mayoría de los ataques alguna vez te pillarán. Algunos solo «aturden» un poco, pero otros te dejan sin kart, haciéndote perder tiempo.



¡LLEGO TARDE! Si necesitas un empujoncito de velocidad, por todos los circuitos hay repartidos algunos turbos que te vendrán muy bien para adelantar cuando no tengas un armógeno disponible.



VIAJAR AL FUTURO. Con este armógeno viajaremos en el tiempo como quien adelanta una película, de manera que dejaremos a unos cuántos acaparadores detrás de nosotros.

» avanzando en los mundos, las pistas de confrontación variarán, no solo de tamaño, sino también de estructura. El modo No te acerques es una variación del modo Batalla. En él tendremos que proteger un objeto e intentar que no nos lleguen los ataques de los Acaparadores porque sino lo perderemos. Mientras no esté en nuestro poder seremos pequeños y tendremos que utilizar los armógenos para revertir la situación.

PARECE QUE LITTLE BIG PLANET ESTABA ESPERANDO UN JUEGO DE KARTS

Por último jugaremos una Contrarreloj, en la que tendremos que pasar por los puntos de control -unos arcoiris- para desbloquear el recorrido correcto. Cada vez que superemos un nivel se desbloquearán los niveles de Confrontación asociados, para que podamos divertirnos con otros jugadores y amigos a través del On-line.

LBP Karting tiene unos cuántos juegos de karts con los que competir. El ya conocido *ModNation Racers*, *F1 Race Stars* y *Sonic & All Stars Racing Transformed*. Sin embargo, su dinámica, su historia, sus posibilidades creativas y, por supuesto, el gran *Sackboy*, le pondrá las cosas realmente difíciles a sus competidores. **United Front Games** ha conseguido llevar a un nuevo género todo lo que hace especial a *LittleBigPlanet* manteniendo toda su diversión y esas ganas enormes de achuchar a *Sackboy* cuando está triste o enfadado -véase cuando pierde una carrera o suelta una colleja- o bueno, realmente en cualquier momento. No te pierdas ***LBP Karting*** porque te vas a divertir como nunca lanzando pepinazos a tus adversarios. ¡Y no te olvides de personalizar todo lo que esté a tu alcance!

EVALUACIÓN

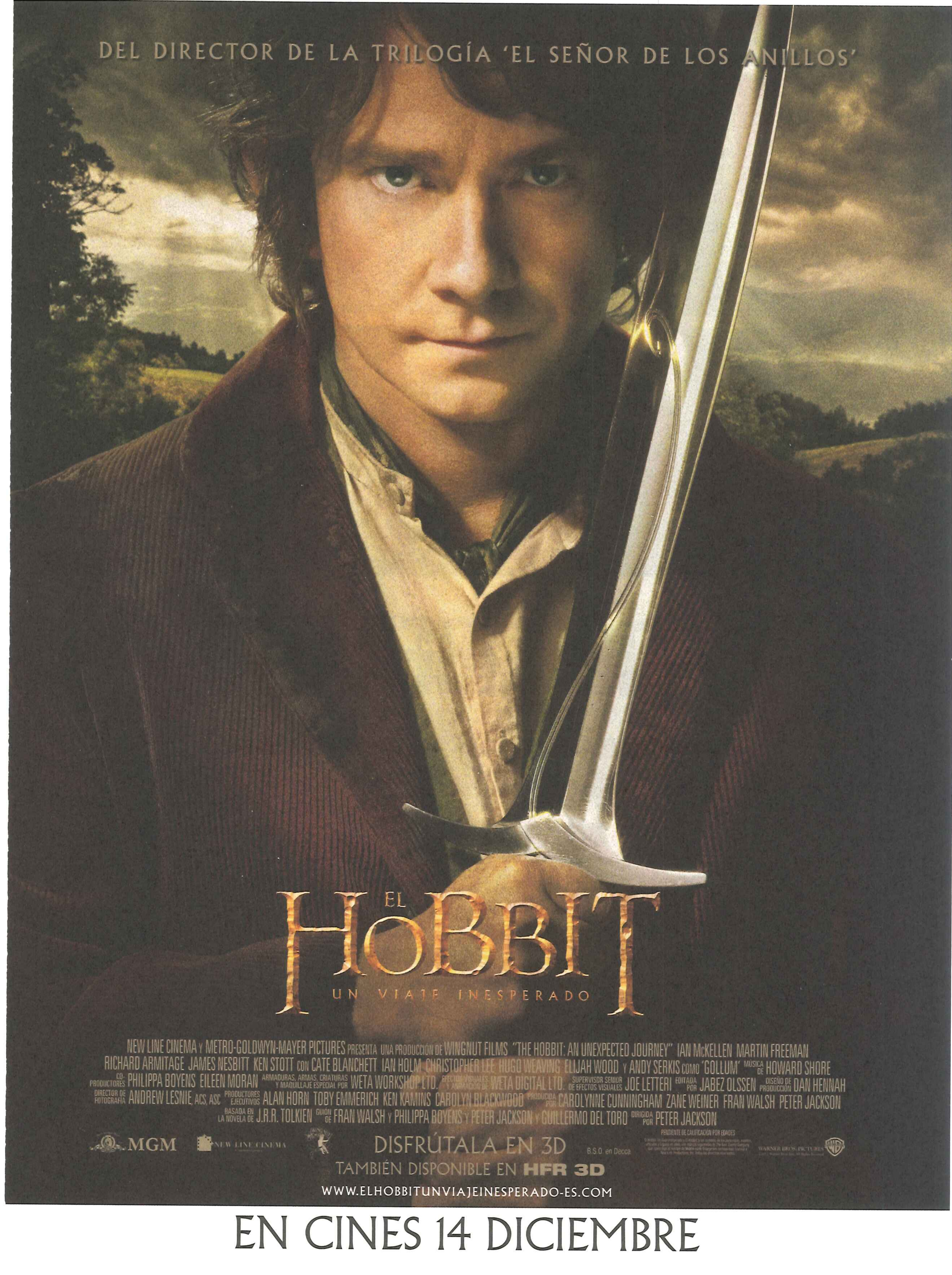


Mantiene todo lo que hace especial a LBP y lo lleva a un nuevo estilo de juego. Los circuitos y los armógenos son de lo más variados.

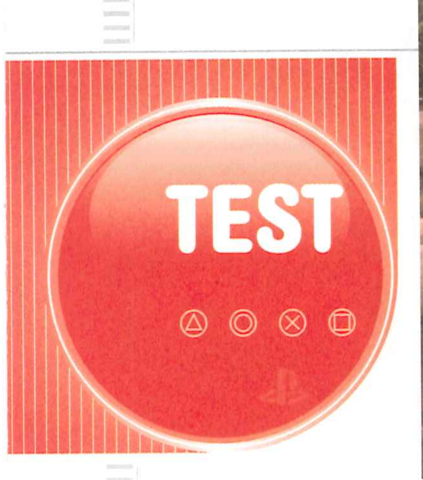


Quizá algo negativo es que es un género que ha sido ya muy explotado a lo largo de los años. Y que dar collejas no es fácil.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Preciosistas, aunque a veces poco definidos, con ese toque de LBP que les caracteriza.	La banda sonora es genial, te encontrarás tarareando las canciones del juego sin que te des cuenta.	Puedes adaptar los controles a tu estilo de juego siendo iguales para todos los modos, sencillos y cómodos.	Medir un LBP es imposible. Su modo Historia está bien pero ya con sus posibilidades creativas se hace infinito.	Puedes retar a otros jugadores en el modo Confrontación o hacerlo con amigos en split screen.	Todo fluye con suavidad y encanto. Pocas cargas y, además, cortitas, exceptuando el inicio del juego.	Otra forma divertidísma de disfrutar con Sackboy sacándole del plataformeo.
8,7	9,0	8,9	9,0	8,5	8,7	8,9



EN CINES 14 DICIEMBRE









Género
Aventura
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft Sofia
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí (1.703 MB)
P.V.P. Recomendado
49,95€
www.assassinscreed.ubi.com/ac3/es-es/games/index.aspxm
18





ACIII: LIBERATION

AVELINE ES UNA MUJER DE ARMAS TOMAR

Nos situamos en Nueva Orleans en 1765. Mientras en el resto del país las colonias luchan por independizarse, en Luisiana se debaten entre la ocupación francesa y la española, quienes se aprovechan de los recursos y esclavizan a los nativos. Aveline de Grandpré es hija de un mercader francés y una africana de la que sabemos poco por su misteriosa desaparición -para saber más de ella hay que encontrar las páginas de su diario diseminadas por todo el mapa-. Pero no es solo una chica de buena familia: tiene una doble vida y cuando la ocasión lo requiere cambia su traje encorsetado por el atuendo de los asesinos o por el de esclava, de hecho, a veces tendremos que combinarlos para llevar a cabo con éxito nuestra misión.

Con la intención de liberar Nueva Orleans de la influencia francesa y española y devolver a los esclavos la libertad que deberían tener, Aveline cumplirá las misiones que le encargue la Hermandad para así destapar el complot de los Templarios. La historia dará unas cuántas vueltas sorprendentes y nos tendrá en vilo a lo largo de ella, de manera que el tiempo de juego nos parecerá mucho menor de lo que en realidad es.

No solo realizaremos misiones en Nueva Orleans, también viajaremos al Pantano, donde vive su mentor Agaté y a Chichén

AVELINE NOS DA NUEVAS POSIBILIDADES A LA HORA DE INTERACTUAR CON EL ENTORNO

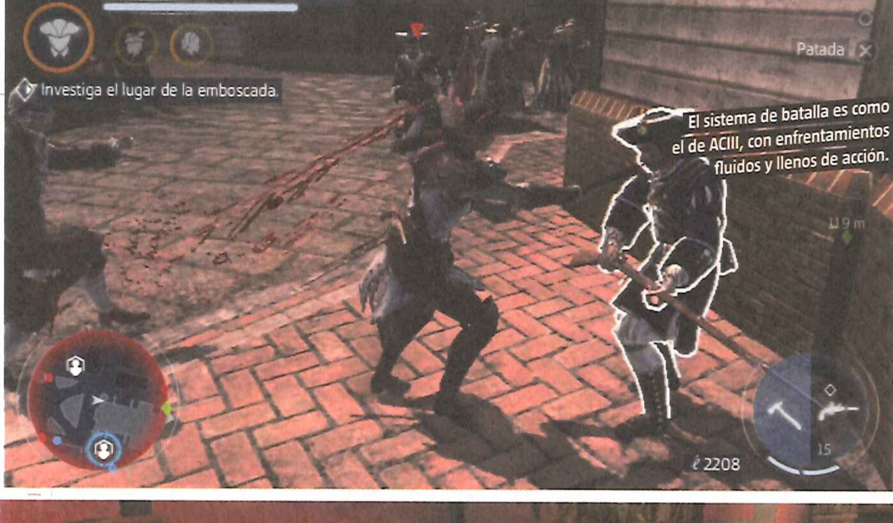
Itzá, donde veremos el templo de Kukulkán y el cenote sagrado, lo cual nos dará gran cantidad de terreno por recorrer aunque sin llegar al nivel de *ACIII*. Nos veremos obligados a veces no solo a trepar por todas partes, sino también a coger una canoa e incluso a bucear para llegar a ciertos sitios inaccesibles. Aveline también ha adoptado algunas de las mejoras hechas para Connor: primero el sistema de batalla que es igual de cómodo, frenético y fluido y al que han añadido la posibilidad de utilizar la pantalla táctil para ejecutar asesinatos en cadena; también la habilidad para recorrer el terreno -el pantano en este caso- a través de los árboles. Y por último, aunque podemos encontrar algunos animales en nuestro camino, la caza no es una de las actividades incluidas en el juego. En el pantano, si tenemos la buena -o mala- suerte de entrar en el territorio de un caimán, tendremos que luchar contra él para salvar la vida con una mecánica *QTE*, pero nada más.

En ***Assassin's Creed III: Liberation*** tú eres el sujeto que se conecta al Animus para viajar a los recuerdos de un antepasado. Sin estar claro si estamos bajo el control de Abstergo sabemos que el Animus es suyo, y por ello resulta extraño que nos muestren la vida desde el punto de vista de una Asesina. Aquí comienza uno de los «minijuegos» llamado «La verdad» en el que, si encontramos al Sujeto E, podremos ver la versión no »

LA ALTERNATIVA



ASSASSIN'S CREED III.
La misma época pero unido a la trama principal, con mapas más grandes y más sustancia.




El sistema de batalla es como el de ACIII, con enfrentamientos fluidos y llenos de acción.

Por Paz

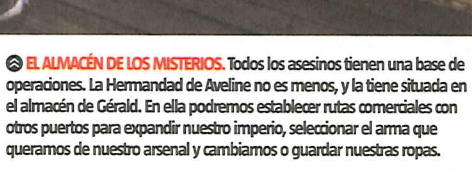
LAS MÚLTIPLES FACETAS DE AVELINE

Aveline es una dama de buena familia y sabe actuar como tal. Con su traje y su sombrilla puede mezclarse sin llamar la atención y seducir o sobornar a guardias para entrar en zonas restringidas sin dejar de ser letal cuando sea necesario; no obstante, tiene menos resistencia y los bandidos la verán como una presa fácil. Nuestra protagonista tiene una doble vida, siendo otra de sus identidades la de Asesina. Con ella sus habilidades son mayores, pudiendo trepar, saltar y correr mucho más y llevar un variado arsenal de armas. Por último, normalmente por exigencias de las misiones, puede tomar el papel de esclava, camuflándose entre grupos de otros esclavos mientras barren o llevan cajas y sus habilidades son una versión simplificada de las que tiene como asesina.









EL ALMACÉN DE LOS MISTERIOS. Todos los asesinos tienen una base de operaciones. La Hermandad de Aveline no es menos, y la tiene situada en el almacén de Gérald. En ella podremos establecer rutas comerciales con otros puertos para expandir nuestro imperio, seleccionar el arma que queramos de nuestro arsenal y cambiarnos o guardar nuestras ropas.





El toque Vita

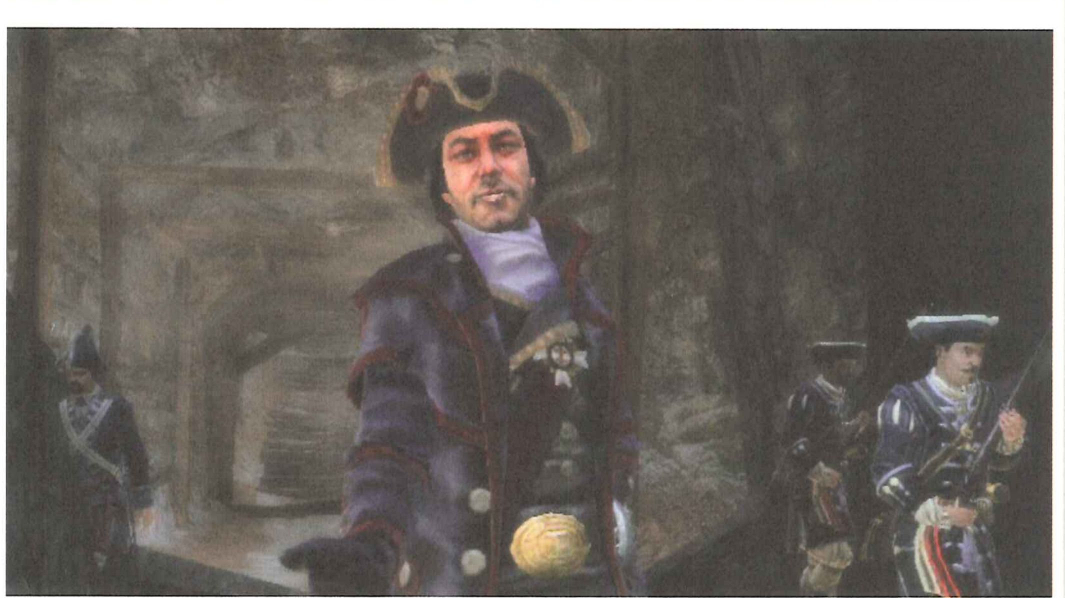
Deslizar el dedo en el momento justo y en la dirección correcta nos permitirá bailar como corresponde a una dama y llevar a cabo la misión.



Para descubrir los secretos en las cartas tendremos que orientar la cámara trasera de nuestra Vita a un foco brillante y luego girar la lente.



Podremos desplazarnos en canoa en lugar de nadar, ya sea en el pantano o el cenote. Al deslizar un dedo por el touchpad trasero Aveline remará.



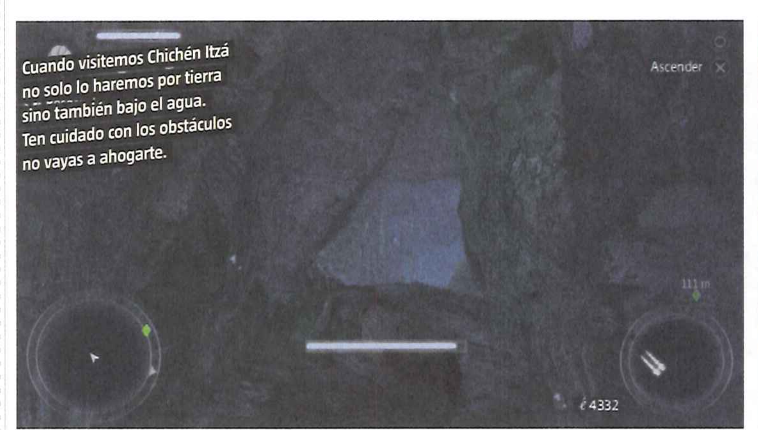






DE PASEO CON NUESTRO HERMANO CONNOR

En una de las misiones más importantes del juego -por su repercusión- aparecerá alguien conocido. Sin embargo, su paso por la misión será como telón de fondo, sin ayudarnos demasiado. Se esperaba más.



Cuando visitemos Chichén Itzá no solo lo haremos por tierra sino también bajo el agua. Ten cuidado con los obstáculos no vayas a ahogarte.





¿ROMPECABEZAS? Tendrás que resolver algun puzzle en ciertas misiones, como este, al que todos hemos jugado alguna vez. Es más difícil en la vida real que en el juego, así que no te preocupes.



SOMBRILLAS ASESINAS. Has leído bien, este elegante accesorio que lleva Aveline es más de lo que parece. Podrás lanzar dardos envenenados sin que nadie se dé cuenta a la vez que vas bien guapa.



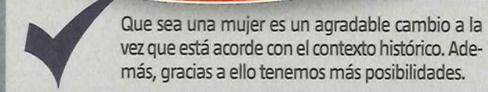
ENAMÓRAME. Una dama sabe que las caídas de ojos son arrebatadoras. Siempre es bueno llevar un guardaespaldas prendado cuando caminas por zonas poco recomendadas o quieres infiltrarte.

manipulada de la historia, algo que recuerda un poco a la búsqueda de los glifos en *ACII*. Tenemos también otro tipo de misiones secundarias también tradicionales en los juegos de *Assassin's Creed*: en nuestra base de operaciones, situada en un enorme almacén, podremos echar un ojo a las rutas comerciales y enviar nuestros barcos a distintos puertos para obtener dinero a cambio de recursos, aunque se limita nada más que a la gestión, sin entrar en batallas navales. Hay tiendas donde podemos adquirir ropajes y armas, pero en un principio pertenecen a los competidores, así que si queremos comprarlas deberemos llevar a cabo una corta misión. Realmente no tienen gran repercusión ni en la historia ni en nuestro bolsillo.

La adaptación de la saga *Assassin's Creed* para **PS Vita** aprovecha sus funcionalidades, y aunque los gráficos se ven bien, podrían estar mejor, y seremos testigos de algunos *bugs* y ralentizaciones, esperemos que **Ubisoft** lo solucione, igual que ha hecho con *ACIII*. No frustran demasiado, pero rompen la continuidad de la jugabilidad. Las dinámicas hechas para las funciones de **PS Vita** se inspiran bastante en *Uncharted: EADO* sin cansar tras tanto uso ni eliminar la diversión de dirigir al personaje, aunque a la hora de robar es más un engorro que una ventaja.

Ubisoft ha hecho bien en apostar por **PS Vita** con un título como ***Assassin's Creed III: Liberation***, con una historia bien llevada a la vez que misteriosa y con varias vueltas de tuerca que te dejan siempre sorprendido, aunque se echan de menos personajes ilustres como aparecen en *ACIII*.

CADA IDENTIDAD NOS AYUDA A DESCUBRIR MÁS SECRETOS

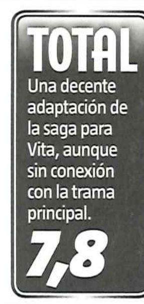




Que sea una mujer es un agradable cambio a la vez que está acorde con el contexto histórico. Además, gracias a ello tenemos más posibilidades.

O Ubisoft saca ya un parche o los bugs se nos comen. Algunos frustran, otros simplemente sorprenden, pero en ambos casos molestan.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Son decentes, pero no explotan toda la calidad de PS Vita. A veces hay poca nitidez y bordes aserrados.	La banda sonora es repetitiva y nada especial y las voces de los personajes a veces parecen sobreactuadas.	Es bastante cómodo jugar en la PS Vita excepto cuando tienes que robar: ¡qué mecánica más frustrante!	El juego es ligeramente corto, pero siempre tienes misiones secundarias para completar la historia.	Precisamente porque es algo distinto y a la vez conocido entretiene más de lo que parece.	Tiene fallos, como ver a la gente atravesando edificios o asesinar a un caimán a dos metros de distancia.
7,8	7,5	8,0	7,8	7,9	7,8



TOTAL
Una decente adaptación de la saga para Vita, aunque sin conexión con la trama principal.
7,8



PSVITA.COM PlayStation Network

3 www.pegi.info

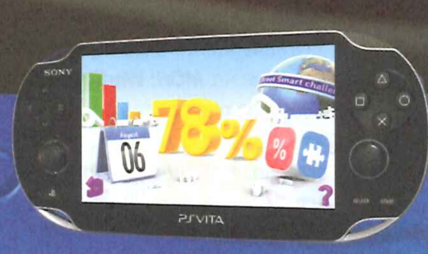
HAY UNA FORMA MÁS FÁCIL DE DEMOSTRAR LO LISTO QUE ERES.

Ejercita tus neuronas en 4 increíbles categorías y 20 pruebas de memoria, lógica, lenguaje y cálculo. ¿Pero de qué sirve ser el más listo si no puedes demostrarlo? comparte tus resultados y reta a tus amigos a través de tus redes sociales favoritas. **Smart As...™**. El juego de entrenamiento mental para la generación social, sólo en **PlayStation®Vita**.

PLAYSTATION VITA ES OTRO MUNDO



PSVITA
PlayStation Vita





SONY
make.believe

TEST

PS3 PlayStation 3

Género
FPS belicoso
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Danger Close
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x20
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.776 MB)
P.V.P. Recomendado
71,99 € (Ed. Coleccionista)
www.medalofhonor.com
16

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

A VECES, LAS BUENAS INTENCIONES NO BASTAN

El nuevo *shooter* de **EA** ocupó hace unos días los titulares de prensa, por motivos sorprendentes: la Armada estadounidense sancionó a siete miembros del elitista *Team 6* de los *SEAL* por desvelar información secreta durante su labor como asesores de este ***MOH: Warfighter***. Desde el principio, **EA** se ha encargado de publicitar la participación de estos soldados profesionales como uno de los hechos diferenciadores de ***Warfighter*** respecto a su más directo rival, la saga *Call Of Duty*. Aunque la trama del juego es pura ficción, un buen número de las 12 misiones que componen la Campaña (13, si contamos el tutorial) están inspiradas en operaciones reales. Incluso seremos testigos de un atentado en Madrid, dolorosamente parecido a los del 11-M. ¿Significa esto que nos enfrentamos a un *FPS* realista? Pues mas bien no. ***MOH: Warfighter*** mantiene la esencia pirotécnica y pasillera de sus antecesores, pero intenta humanizar a sus protagonistas, mostrándonos el impacto que tiene su trabajo como soldados profesionales en su entorno familiar. En realidad esto no es más que un recurso narrativo para hilvanar las doce misiones a lo largo de una campaña que empieza muy fuerte, pero que acaba resultando tan repetitiva como en el resto de *FPS* bélicos del mercado. Todo consiste en atravesar el pasillo que nos han preparado disparando sobre cada terrorista que nos salga al paso con la meritoria salvedad de las fases de conducción. Son solo dos, pero componen de lejos lo mejor de este título, junto al multijugador On-line, centrado en el juego por escuadras. Acostumbrados a ejercer de lobos solitarios en la mayoría de los *FPS*, la propuesta de ***MOH: Warfighter*** de obligarnos a jugar por parejas (ya sea con un amigo o con un completo desconocido), utilizando las mismas técnicas de escuadras que utilizan los cuerpos de élite en la vida real, es recibida con los brazos abiertos. No solo obtendremos puntos extras con cada acierto de nuestro compañero, sino que además se nos ofrecerá la oportunidad de hacer *respawn* al lado de nuestro camarada, cada vez que mordamos el polvo, en lugar de reaparecer a tomar viento, como suele ser norma en la mayoría de los *FPS*.

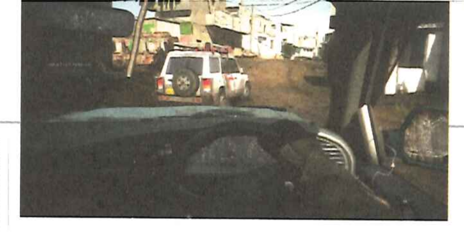
MOH: Warfighter despliega buenas ideas, pero estas se ven lastradas por un montón de *bugs*, que ni siquiera el parche de 208MB, distribuido incluso antes del lanzamiento del juego, logra solventar. Los muros invisibles y esas balas que atraviesan mágicamente las paredes contrastan con los loables esfuerzos de **Danger Close** por exprimir el potente *engine Frostbite 2* en un *hardware* como el de **PS3** con seis años de vida sobre sus espaldas. Nadie duda en que los *COD* recurren a un montón de trampas para desplegar sus 60fps y sus apabullantes delirios pirotécnicos. Alguna de ellas no le habría venido mal a este juego. Ya veremos quien gana el combate en la próxima generación, porque en **PS3** los *MOH* no lo están logrando.

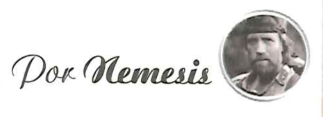
LA ARMADA DE EE.UU. HA SANCIONADO A SIETE SEAL POR SU LABOR COMO ASESORES EN LA CREACIÓN DEL JUEGO

LA ALTERNATIVA



CALL OF DUTY: BLACK OPS II.
Un año más, Activision ha salido airosa del combate frente a sus rivales.





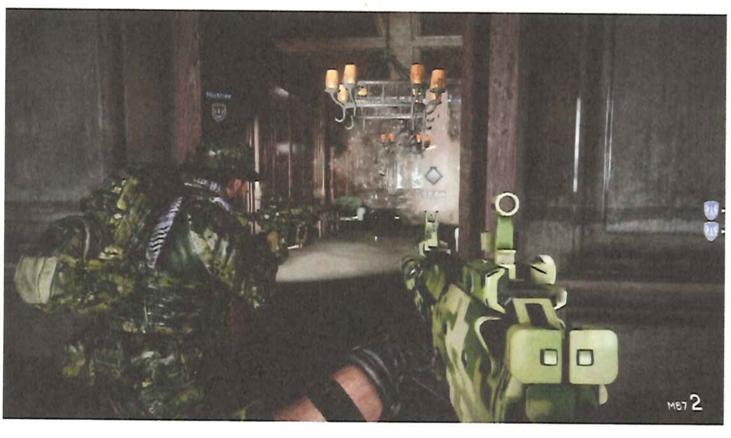


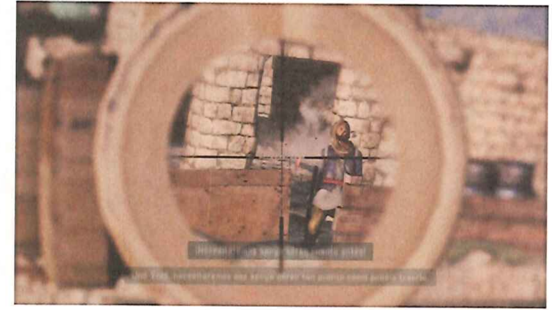
¡MENOS TIROS Y MÁS PASEOS EN COCHE!

En dos ocasiones dejaremos a un lado el fusil para agarrar el volante en una trepidante persecución por Karachi y una fuga en Dubái... ¡que mezcla conducción con infiltración! Sin duda, son lo mejor de toda la Campaña.



Por supuesto, en la Campaña encontraremos un par de eventos sobre raíles. Faltaría más.





Una vez más, la versión para consola no aguantaría una comparativa con la de PC. Habrá que esperar a la próxima generación.



CASADA CON EL CUERPO. Danger Close ha intentado reflejar el lado más humano de los operativos Tier 1 al mostrarnos la difícil relación que mantiene Preacher con Lena, su mujer (que por cierto, es madrileña).

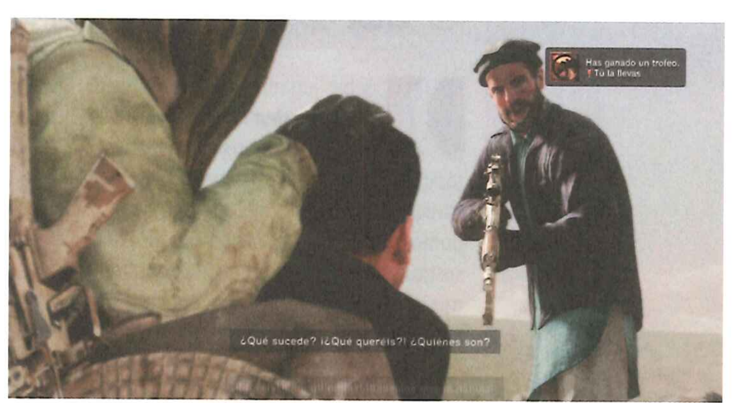


DOS CONTRA EL MUNDO. El multijugador de Warfighter se centra en el juego por escuadras. Para salir victorioso de cada mapa tendrás que aprender a coordinarte a la perfección con tu compañero.



RÍASE USTED DE LA LEY CORCUERA. Tendrás que echar la puerta abajo (a patadas o con un tomahawk) para pillar por sorpresa a tus enemigos. Un detalle simpático, pero que se repite demasiado.





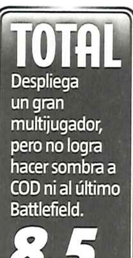




Las dos fases de conducción (todo un oasis entre tanto tiroteo pasillero). La compenetración con tu compañero en el multijugador On-line.

Bugs inexplicables, incluso después del parche de 200MB. Los menús del modo On-line no podían haber sido más engorrosos.

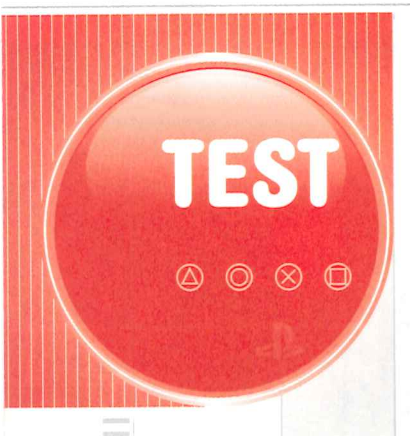
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Buenos efectos de luz y partículas, y un gran modelado facial. Pero los bugs lo acaban empañando.	Danger Close parece haber aprendido bien de DICE porque los efectos de sonido son contundentes.	La vida vuelve a ser un gran pasillo una vez más. Eso sí, las fases de conducción son geniales.	No tardarás demasiado en pulirte la Campaña, pero el On-line garantiza chicha para meses.	Los menús son antipáticos pero la mecánica por escuadras es sencillamente apasionante.	Da la impresión de que la PS3 no puede explotar el motor Frostbite 2 como merece.
8,2	8,8	8,2	8,8	9,2	8,0



TOTAL

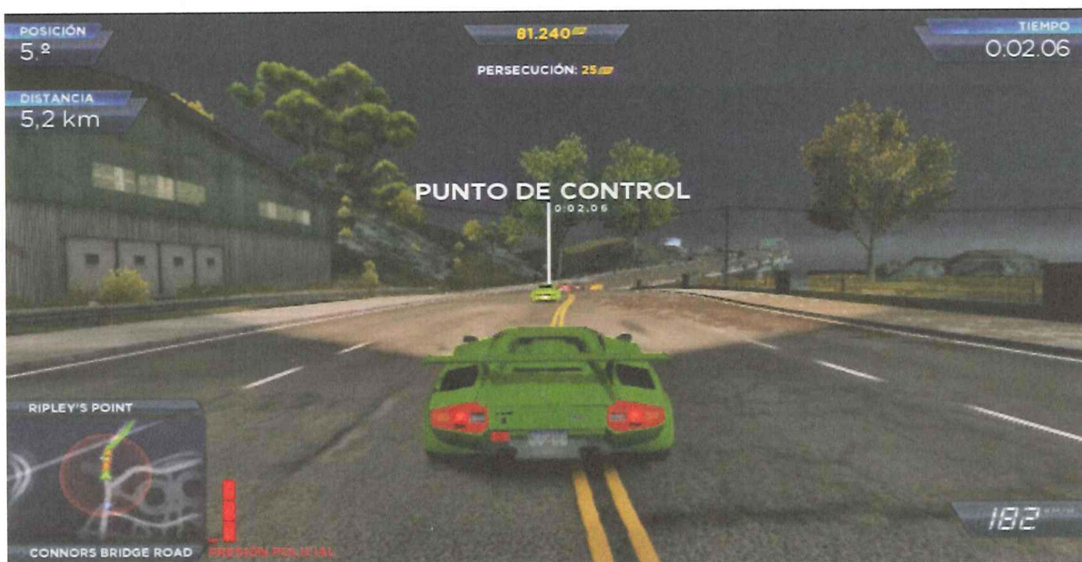
Despliega un gran multijugador, pero no logra hacer sombra a COD ni al último Battlefield.

8,5









Aunque enloquecerás por culpa del tamaño de pantalla, los coches más veloces ofrecen emociones a altas velocidades con pocos rivales en la portátil.





Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Criterion
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
 x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
49,95 €
needforspeed.com
7

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

CASI CASI LA MISMA VELOCIDAD

Si has jugado a ***Need For Speed: Most Wanted*** en su versión **PS3**, este análisis lo liquidamos rápido: la versión **Vita** del juego es una traslación a la versión portátil punto por punto, con muy pocas diferencias. ¿Es un sustituto entonces de la versión de sobremesa? ¿Es preferible, incluso, debido a su carácter portátil, perfecto para carreras rápidas y piques fugaces?

Bueno... no. Es de agradecer que haya sido la propia **Criterion** la que se ha encargado del *port*, ya que se ha asegurado así de que algunos de los grandes logros que podrían haber desaparecido en una traducción apresurada, como el empleo del *Autolog* o la comunicación entre plataformas, se hayan respetado. **Criterion** ha conseguido también que los elementos de la franquicia en las que la compañía ha hecho más hincapié, como el estilo de conducción completamente *arcade*, las altas velocidades, la elegancia visual en presentaciones y escenarios y las persecuciones policiales hayan llegado a **PS Vita** casi inalteradas. A primera vista, es un *port* perfecto.

¿Qué falla entonces? Esencialmente, que **PS Vita** no es una **PlayStation 3**, y algunos de los excepcionales logros visuales y técnicos de ***Most Wanted***, simplemente, no pueden ser replicados en su versión portátil. Por eso veremos reducidos los efectos visuales y de partículas, y los accidentes lucirán algo menos. El nivel de detalle de vehículos y decorados también se ve parcialmente menguado. Y por eso, también, las carreras verán reducidas sus participantes de ocho a seis; del mismo modo, cuando nos persiga la policía ya no veremos a un ejército de vehículos pisándonos los talones, sino solo a un puñado. Estamos acostumbrados a ello en los *ports* para portátil: la cosa no pasaría de una simple bajada de lujo visual si no fuera porque afecta al juego en sí: la caída en la tasa de fotogramas hará que te comas obstáculos y vehículos rivales con demasiada facilidad. Y al contrario: el descenso en el número de rivales hará que pruebas como las de *sprint* sean ridículamente sencillas.

Son problemas, sin embargo, que palidecen al lado de lo que realmente importa: *Autolog* sigue funcionando estupendamente, y el multijugador, tanto On-line como asíncrono, catapulta la experiencia de juego, garantizando horas de diversión. ***Need For Speed Most Wanted*** es un título para ser exprimido en sobremesa, pero si no te resulta posible, la versión **PS Vita** es una excelente alternativa.

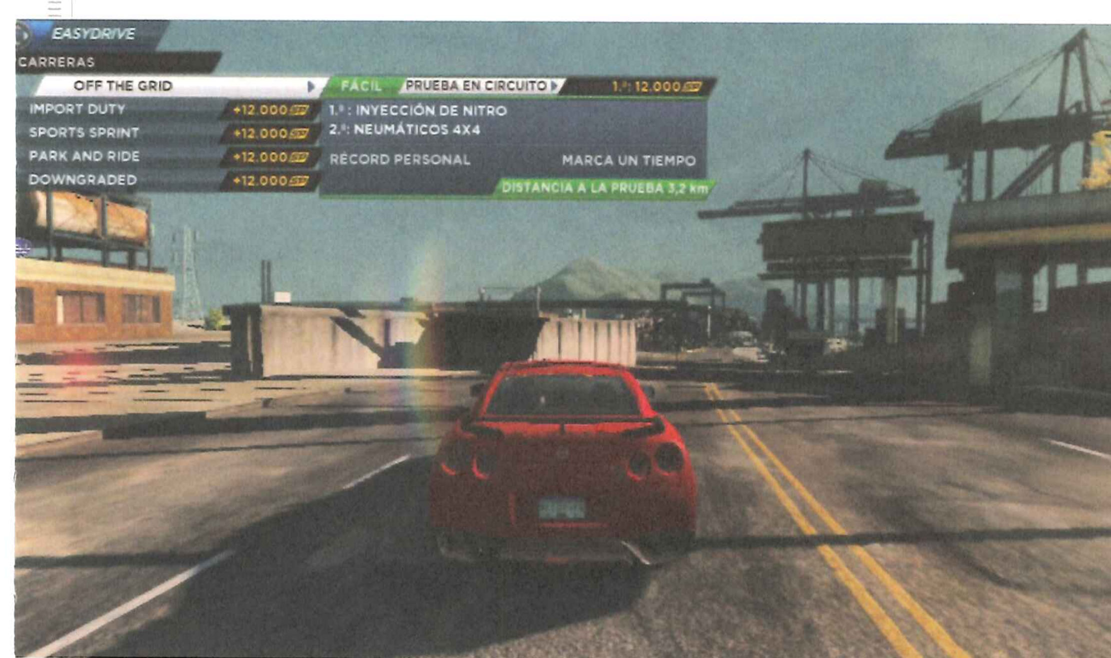
EL PARECIDO CON LA VERSIÓN PS3 ES INDISCUTIBLE, LO CUAL TIENE SUS VENTAJAS Y SUS INCONVENIENTES



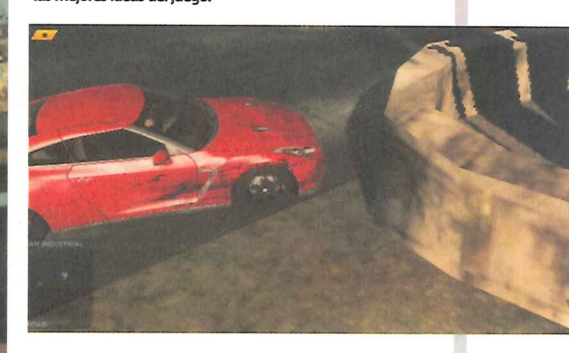


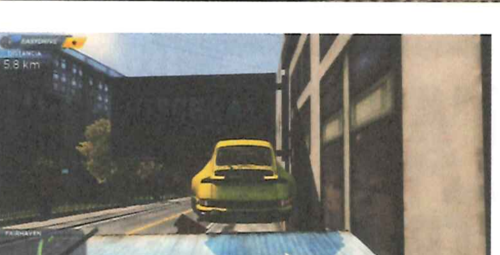
WIPEOUT 2048. La ambientación difiere mucho, pero si te gusta la conducción arcade, es imbatible.

Por John Tones

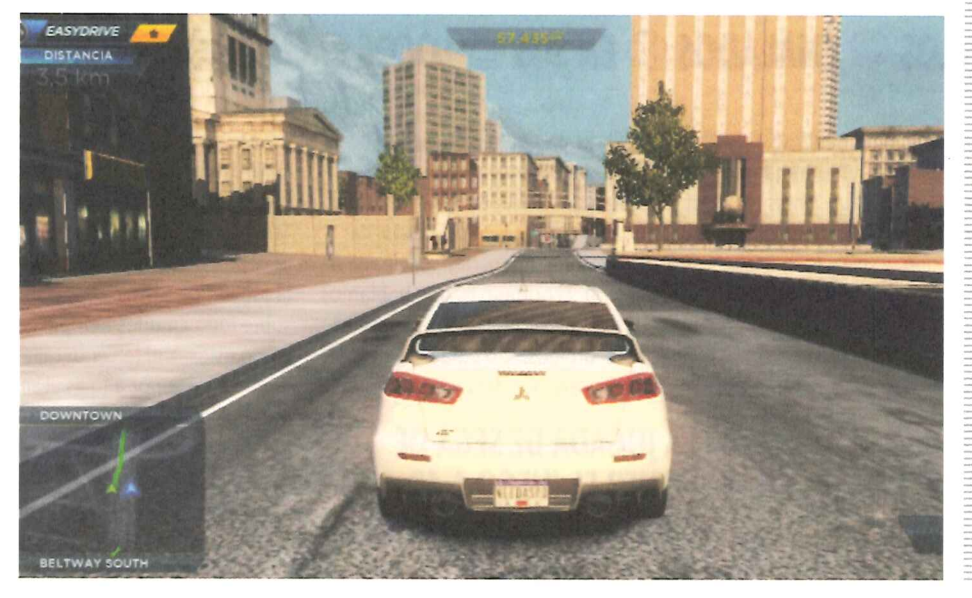


El sistema de menús Easydrive para escoger coches, mejorarlos o ir a una prueba sin dejar de conducir, es una de las mejores ideas del juego.



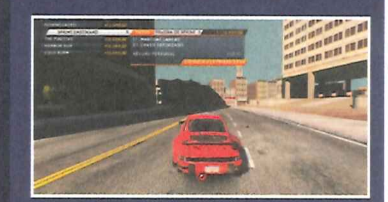






Una imagen, por desgracia, demasiado habitual en este Most Wanted: la ausencia de vehículos rivales hará que demasiado a menudo te encuentres calles desiertas.

Las cosas de la Vita



Uno de los problemas más llamativos de la versión es el minúsculo tamaño de los menús, con lo que la estupenda idea de Easydrive, la interfaz que permite abrir pruebas y modificar el coche sin detener el juego desluce un poco.



El port tiene algunas características únicas, como el uso de la cámara frontal para fotografiar al jugador y añadirlo a su perfil de Autolog. Del mismo modo, el micrófono de la consola puede usarse en el multijugador.



El sistema CloudCompete registra los Speed Points que se vayan consiguiendo en todas las plataformas en las que se juegue a Most Wanted, lo que sin duda, y a pesar de su estado aún germinal, es una apuesta de futuro.

EVALUACIÓN

✔ A primera vista, es una traducción a portátil muy fidedigna. Se han respetado las pruebas, los coches y el tamaño de la ciudad.

✘ Vita no alcanza la potencia que el juego exige en algunos momentos, y el apartado gráfico más sencillo puede llegar a afectar al juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
A pesar de sus logros, muchos aspectos de la versión de sobremesa han sido rebajados para PS Vita.	La banda sonora de Most Wanted para PS3 se respeta al completo. Estupendos efectos sonoros.	Algún problema por la caída de la tasa de fotogramas no impide que el juego sea directo e intenso.	Gracias al multijugador y al sistema Autolog tendrás NFS: Most Wanted para rato.	El gran acierto del juego, aunque haya sido rebajado el número de jugadores por carrera.	La consola parece que va a echar humo por momentos, y sin embargo, en otros, se queda corta.
8,3	8,3	8,4	8,5	8,7	7,9



TOTAL
Un estupendo arcade de conducción... pero preferimos la versión de PlayStation 3.
8,5

TEST

Servidor nunca ha sido muy fan de Knuckles, pero su moto es una auténtica delicia a la hora de derrapar.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

AQUELLOS CHALADOS EN SUS LOCOS CACHARROS

Aunque ocasionalmente se han ocupado de las entregas domésticas de *Virtua Tennis*, el nombre de **Sumo Digital** siempre estará ligado a la conducción, y sobre todo a las maravillosas conversiones de *OutRun2* que firmaron en su día para **PS2**, **PS3** y **PSP**. Había mucho de aquel juego en el *Sonic & Sega All-Stars* de 2010, y aún mucho más en esta secuela que no incorpora la coletilla de *Transformed* por casualidad. Al igual que hizo la última encarnación de *Mario Kart* (el padre del subgénero), los vehículos ahora escapan de las ataduras del asfalto para surcar el agua o los cielos a través de circuitos inspirados en clásicos **Sega**, que van cambiando su fisonomía a medida que se suceden las vueltas, con los vehículos adaptándose automáticamente a cada medio. Así, tras un simple salto pasaremos de pilotar un coche a manejar una nave espacial o un coqueto autogiro obligándonos a cambiar por completo el chip si queremos seguir aspirando a llegar los primeros a la meta.

Sonic & All-Stars Racing Transformed no deja de ser una secuela, y por lo tanto, carece del componente de novedad de su predecesor. Pero presenta tres aspectos que no deberían pasar desapercibidos al jugador adulto aunque a primera vista ésta parezca una producción destinada a la chavalería. El primero es que hablamos de un arcade de conducción de **Sumo Digital** y eso, amigos, son palabras mayores. Los derrapes eternos del *OutRun 2* están aquí, al igual que la brillantez gráfica a la que esta buena gente nos tiene acostumbrados (y más ahora que han acogido en su amoroso seno a parte del staff de las desaparecidas **Bizarre Creations** y **Black Rock Studio**). Jamás verás una ralentización o un bug y el control de los vehículos es sencillamente impecable. El segundo aspecto a tener en cuenta es el precio. En una época en la que nos vemos abocados a soltar 70 euros por la mayoría de las novedades que llegan a las tiendas, ***Sonic & All-Stars Racing Transformed*** llega al mercado a precio reducido, unos 40€. Tampoco es cuestión de besar en la boca al dependiente al descubrir el precio, pero la jugada de **Sega** es bastante acertada, sobre todo en unos tiempos tan duros como estos. Y el tercer detalle que nadie debería pasar por alto es el sincero amor hacia el legado **Sega** que inunda cada polígono de este juego. Y no me refiero a lo más evidente, que es encontrar a Gillius Thunderhead peleando una curva frente a Sonic, Ulala o Joe Mushashi. Hablo de ver a Ristar dando la salida a cada carrera. Hablo de recorrer un circuito inspirado en *Shinobi* con la música del clásico de **MegaDrive** o de toparse, nada más arrancar el juego, con el mismo cielo repleto de nubes que precedía al logo de *Golden Axe* en los salones recreativos. Son detalles que un niño pasará por alto pero que hará poner a más de un «seguero» talludito al borde la lágrima. Un servidor se emocionó más que una madre en la boda de su hija al descubrir por primera vez el circuito de *After Burner* con la música original

LA JUGADA DE SEGA DE PONER EL JUEGO A 40 EUROS ES CUANTO MENOS DE AGRADECER

PS3 PlayStation 3

Género
Conducción fanservice
Compañía
Sega
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.sega.com
7





SONIC & SEGA ALL-STARS RACING. Ahora puedes encontrarlo por 20 € aunque no supone una gran rebaja respecto a la secuela.

Gasolina para el nostálgico





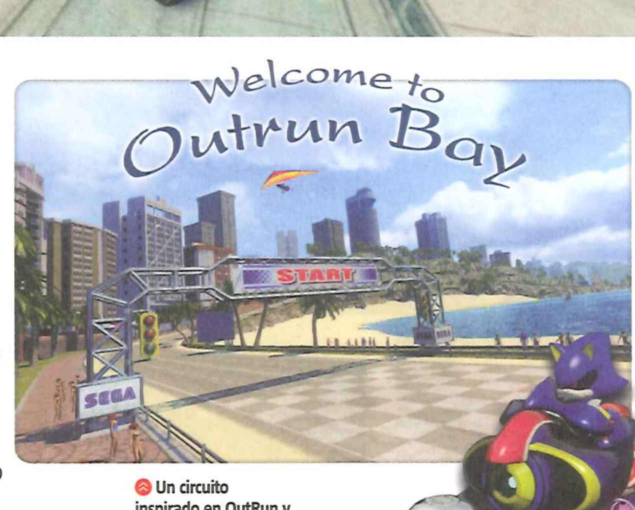
Mas allá del reparto de personajes/vehículos del juego los homenajes a clásicos **Sega** alcanzan desde los propios menús (esas nubes de *Golden Axe*) o detalles tan emotivos como ver a Ristar dar la salida o escuchar las melodías de *After Burner* o *Shinobi*. Diablos, si hay hasta modificaciones de vehículos con el sello de consolas como MD o Dreamcast.



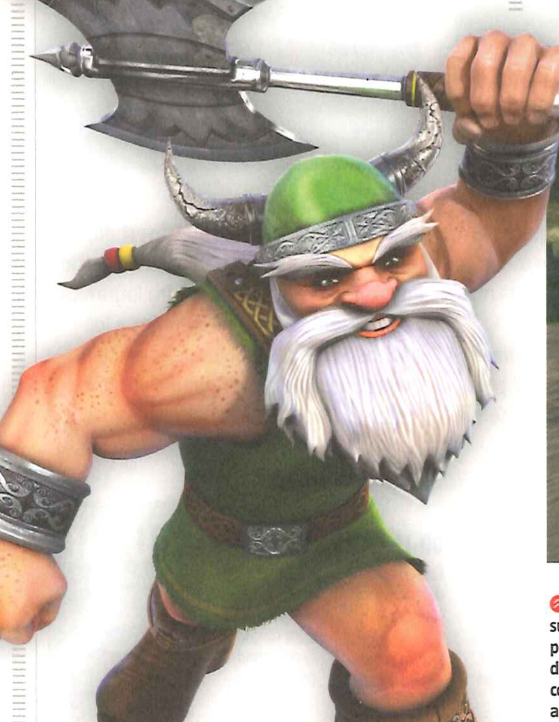
La que no pega ni con cola entre tanta leyenda Sega es Danica Patrick, la piloto de NASCAR. Un guiño a la chavalería yanqui. El coche está diseñado por la propia Patrick y por Hot Wheels (Mattel).

EDICIÓN LIMITADA

Las primeras unidades del juego incluyen de regalo un DLC para descargar un vehículo/personaje extra (nada menos que Metal Sonic) y un circuito homenaje a *OutRun* (inspirado en *OutRun 2*) bastante simpático aunque Richard Jacques haya pinchado con su versión techno de Splash Wave. El tipo lo borda con el resto de la banda sonora pero servidor casi se arranca los pelos de la barba al escuchar tamaña blasfemia.



Un circuito inspirado en OutRun y Metal Sonic son el gran atractivo de la Edición Limitada.



Cada vehículo va sumando experiencia permitiéndonos desbloquear distintas configuraciones: algunas ofrecen mejor control y otras mayor velocidad punta.

que Hiroshi «Hiro» Kawaguchi compuso para la recreativa de 1987. Y ojo, que no hablamos de *fan service* para el nostálgico überviejuno: en el juego también van sucediendose circuitos inspirados en *Skies Of Arcadia*, *Billy Hatcher*, *The House Of The Dead* y *Burning Skies*. Si bien es cierto que en la anterior entrega podíamos encontrar referencias al universo **Sega** a mansalva, el nivel de mitomanía de esta entrega alcanza cotas insospechadas.

En cuanto a los modos de juego, ***Sonic & All-Stars Racing Transformed*** incluye, además de un Gran Premio (con su sucesión de circuitos al estilo *Mario Kart*) y el consabido multijugador (tanto Off-line



TEST



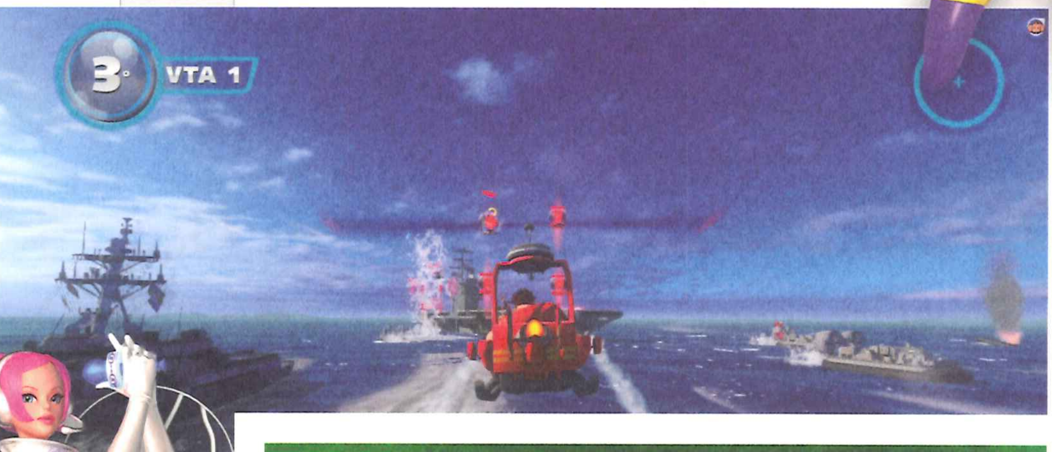
Más allá del derrape







El Tour Mundial alterna las típicas carreras con pruebas más originales, como esquivar el tráfico, destruir a tus contrincantes antes de llegar a la tercera vuelta, dominar el derrape o enfrentarse a un tanque. Suma estrellas para seguir avanzando porque solo aquí podrás desbloquear al resto de personajes.





Era de esperar: si hablamos de un arcade de conducción en el que se vuela, tenían que incluir un circuito inspirado en Nights...

» a pantalla partida para 4 jugadores, como un On-line para 10, que despliega desde carreras a enfrentamientos directos a cara de perro), un Tour Mundial con el que se persigue aportar algo de variedad que las típicas carreras. Aquí encontraremos desafíos de derrape y de turbo, pruebas que nos obligarán a esquivar el tráfico a lo *OutRun 2* e incluso un duelo contra un tanque (quizás las pruebas más monótonas de todas).

Sonic & All-Stars Racing Transformed no aparecerá en ninguna lista GOTY para este 2012, pero compensa sobradamente los 40€ que cuesta. Es muy divertido, tecnicamente es intachable y te arrancará una sonrisa (y alguna que otra lagrimita de emoción) con sus homenajes a los clásicos **Sega**. Aunque preferiríamos no vivir en el pasado y ver de una vez por todas un *OutRun 3*.

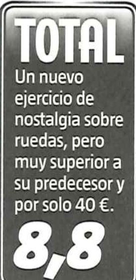
EVALUACIÓN



Volver a escuchar la música de After Burner, Golden Axe o Shinobi. Si algún día visitaste unos recreativos o tuviste una MegaDrive, vas a llorar.

✗ Aunque de una suavidad encomiable, los gráficos quizás no tienen el fuste que el usuario medio de PS3 esperaría encontrar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Serán simplones, pero van como la seda. Y eso en un juego de coches, es esencial.	¿Por dónde empezar? Baja los efectos de sonido, sube la música, y prepárate para emocionarte.	El control de los vehículos es perfecto, pero el diseño de algunos circuitos no lo es tanto.	Tarde o temprano desbloquearás todos los coches y los circuitos. Y solo te quedará el On-line.	Correr frente a desconocidos siempre es divertido. Pero se han pasado con las esperas en el lobby.	Las cargas antes de cada circuito son un poco cargantes (y perdonad el chiste malo).	Un nuevo ejercicio de nostalgia sobre ruedas, pero muy superior a su predecesor y por solo 40 €.
8,7	9,2	8,8	8,2	8,3	8,0	8,8



TEST

Cuando el juego mete tu comedor en el mundo de juego llega el momento de actuar. ¡La varita llegará a estar al rojo vivo!

Género
Realidad aumentada
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCE London Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39.95 € (Libro+Juego)
79.95 € (Libro+Juego+ PS Eye+PS Move)
es.playstation.com

7

WONDERBOOK

EL LIBRO DE LOS HECHIZOS





Ha llegado *Wonderbook*, el libro que se abre a maravillosos mundos de juego. Y llega con una excelente carta de presentación: ***El Libro De Los Hechizos***, basado en el mundo de Harry Potter ideado por J.K. Rowling. De hecho, la escritora ha colaborado contando historias nuevas sobre algunos hechizos.

El atractivo del juego radica tanto en que te muestra veinte hechizos como en la forma que tiene de mostrártelos. *PS Move* se convierte en una varita y de las páginas del libro van surgiendo diferentes escenarios en los que puedes lanzar los hechizos.

Aunque ya antes habíamos visto juegos con realidad aumentada (desde el *EyeToy Play* de **PS2** a *EyePet* o los extraordinarios *Invizimals* en **PSP** sin ir más lejos), *Wonderbook* es algo diferente. La sensación que transmite es algo difícil de describir, pero en cuanto empiezas la aventura descubres hasta qué punto es un acierto convertir las tarjetas que ayudaban a la cámara a detectar dónde tenían que proyectar las imágenes por un libro.

¿A quién no le gusta coger un libro y abrirlo, aunque esté lleno de dibujos extraños y sea de un raro color azul? Adiós al sistema de menús para avanzar o retroceder por una historia. Simplemente pasas la página y el libro empieza esa parte de la historia. Es algo mágico.

El Libro De Los Hechizos lo «escribió» Miranda Goshawk, una bruja que vivió 200 años antes de que naciera Harry Potter, y que quería recopilar los hechizos más importantes. Al ser una bruja no podía escribir como los *muggles*, claro, de forma que al abrir las páginas el libro azul que tienes ante los ojos se transforma en pantalla en un viejo manual lleno de textos ocultos, escenarios que surgen de la nada, dragones, duendes, retos, múltiples historias de brujos y hasta dementores.

Con el libro cerrado eliges el capítulo que quieres jugar y luego comienzas a pasar páginas. La estructura varía ligeramente, y en algunos tienes una descripción de la historia del hechizo, en otros textos escritos por otro alumnos, y en otros pequeños apuntes de otros hechizos que no están incluidos en este libro.

Quizás se echa en falta más en falta más posibilidades de usar los hechizos que aprendes. De cada uno tienes una parte práctica y en el examen final de cada capítulo tienes que saber manejarlos, aunque pulsando triángulo aparece una ayuda. Pero el examen casi siempre se trata de sencillos *puzzles* y no tienes la sensación de que estás llevando a cabo un verdadero enfrentamiento contra el mal, salvo quizás el último examen. Dar a *PS Move* el aspecto de una varita es una jugada ingeniosa, pero a veces, sobre todo si falta algo de luz, el encanto se difumina al fallar el encuadre de la imagen alrededor de tu mano.

El Libro De Los Hechizos es un juego excelente, un gran aval para *Wonderbook*. Cuando consigues que salga agua de tu varita o la agitas con un *Desmaius* y dejas KO a tu enemigo sientes lo que debe sentir Harry Potter. Todo un encanto de juego.

SIMPLEMENTE PASAS LA PÁGINA Y EL LIBRO EMPIEZA ESA PARTE DE LA HISTORIA. ES ALGO MÁGICO.

LA ALTERNATIVA



SORCERY. Es otro concepto muy diferente, pero también te convierte en mago gracias a PS Move.

Por Sybil





¡ÉCHALE TEATRO!

Podrás conocer en profundidad la historia de los hechizos más importantes de Potter mediante un teatrillo de marionetas. Incluso podrás interactuar con las lengüetas que hay en los laterales durante la historia.

UN LIBRO MARAVILLOSO

Son 12 páginas que podrán contarte cualquier historia y llevarte a mundos de todo tipo. Funciona gracias a la conjunción de diversas tecnologías: la realidad aumentada, los códigos QR que están por todas partes en las páginas y la portada, **PS Move** para conocer la posición del jugador en un entorno tridimensional e interactuar y la identificación de la piel del jugador. Por eso el libro es azul. Los únicos que tendrían problemas son los pitufos.

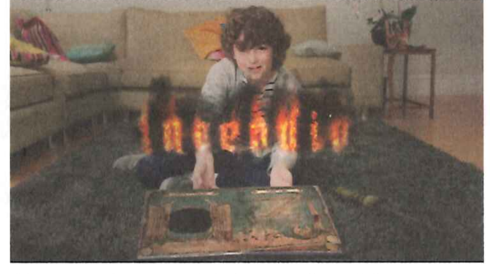




Al final de cada uno de los cinco capítulos tienes un examen en el que debes aplicar los cuatro conjuros que has aprendido. A veces vas contrarreloj.



¡ARRIBA ESA VARITA! Aquí sí que PS Move se convierte en una varita mágica, literalmente. Tienes tres para elegir el tipo de madera y la flexibilidad. Lanzar los hechizos es tal vez la parte más divertida.



CON ENCANTO. Cada capítulo tiene pequeñas variaciones, pero siempre incluye el conjuro que debes pronunciar. Están los hechizos más conocidos y eficaces de Harry Potter. Sí, ése también.



UTILIZA LA MANO, LUKE. En algunos casos tendrás que utilizar la mano para limpiar el libro, ya sea porque se ha producido un incendio o porque está lleno de polvo o de hojas.





EVALUACIÓN





La magia funciona tanto cuando lanzas hechizos como cuando pasas páginas. El libro te atrapa en el encanto de Hogwarts.



Se echan en falta más oportunidades de utilizar los hechizos, ya que solo los aplicas durante las prácticas y en el examen final de capítulo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Toda la tecnología que sustenta Wonderbook permite que el juego tenga un aspecto excelente.	Voces en castellano, aunque puedes elegir idioma. La música y los efectos son muy buenos.	Lo pasarás estupendamente ya sea leyendo mágicamente el libro o practicando los hechizos.	No es corto, pero se hace. Depende de si quieres descubrir los secretos de cada hechizo o ir al grano.		El libro responde rápidamente al pasar página. London Studios conoce bien la máquina.	Excelente presentación de lo que puede ser Wonderbook. Serás un mago novato, pero muy potente.
8,9	9,0	9,2	9,0	-	9,3	9,1



Dave Ranyard, director de SCE London Studio

«Wonderbook es sencillo de usar porque todo el mundo sabe qué es un libro: un niño de dos años y un anciano»

En los últimos diez años, **London Studio** ha trabajado con la cámara *EyeToy*, las series *SingStar* y *EyePet* y, ahora, el periférico *Wonderbook*. El estudio explora nuevas tecnologías y llevan a **Sony C.E.** hacia juegos de calidad para los jóvenes, intentando atravesar barreras generacionales.

Wonderbook es un libro en el que pueden cobrar vida las aventuras del juego. ***El Libro De Los Hechizos*** es el primer título, pero ya hay varios en preparación, entre ellos la historia de detectives *Diggs Nightcrawler* y *Caminando Entre Dinosaurios,* este último creado en colaboración con la BBC.

Wonderbook convierte el salón de tu casa en el mundo de juego gracias a la realidad aumentada, la tecnología que ya vimos en *EyePet*, ***«solo que Wonderbook va mucho más allá, realizando el seguimiento de una serie de marcas por todo el libro. Y cuando pasas la página te lleva a la página siguiente»,*** explica Dave Ranyard, director de **SCE London Studio** en una reciente visita a España. Y añade: ***«hay muchas tecnologías implicadas, porque también realizamos un seguimiento de la piel del jugador»*** , lo que permite que, por ejemplo, puedas limpiar las páginas con la mano. ***«De hecho, el libro es azul para que destaque cualquier color de piel»***, puntualiza Ranyard.

Toda esa tecnología debe servir para proporcionar al lector una experiencia innovadora y fácil de usar: ***«Parece muy sencilla, pero cuando coges el libro todo cobra vida. Hemos visto que es muy sencillo de usar porque todo el mundo sabe qué es un libro. Se lo das a un niño de dos años o a un anciano de 90 y ambos lo entienden. Saben que hay que pasar las páginas. Es muy accesible. Es atractivo porque a todo el mundo le gustan los libros, que le cuenten historias. Es agradable.»***, dice Ranyard.

Puede que la tecnología fuera sólida y bien encajada, pero hacen falta juegos que le den un buen uso. ***El Libro De Los Hechizos*** llegó a ser una realidad por una serie de carambolas, según cuenta el director de **London Studio**: ***«Hace tres años tuvimos suerte porque Sony colaboró con Pottermore*** (la página que reúne toda la información sobre el mundo de Harry Potter), ***y eso nos brindó la oportunidad de mostrarle a Rowling un prototipo de Wonderbook. Ella tenía en mente la idea de un libro de hechizos y rápidamente nació El Libro De Los Hechizos. Al mismo tiempo llegaba PS Move y se convirtió en la varita mágica. De esta forma quedó claro que era el mando perfecto para Wonderbook».*** J.K. Rowling vio pronto las posibilidades del periférico y ha colaborado en el desarrollo escribiendo textos nuevos sobre la historia de los hechizos.

Ranyard recuerda que la idea original de interactuar con la realidad aumentada estaba en **Sony** en 2005 ***«y tenemos fotos en las que se ve que era muy similar a lo que hay ahora. Son imágenes de un niño frente a un libro. Estamos muy orgullosos del trabajo del estudio. Contamos con gente con mucho talento creativo. Hemos desarrollado algunas tecnologías increíbles. El departamento de Visión es muy bueno, somos el estudio con tecnología más avanzada, y no solo de Sony C.E., sino de todos los estudios, y muchas de las cosas que hemos hecho hasta ahora son únicas».***









El nivel de espectáculo en los combates alcanza su punto álgido durante la ejecución de los Super Arts, donde la cámara modificará su perspectiva para ofrecer vistas más impactantes. A nivel gráfico, la versión del juego para PS Vita no tiene nada que envidiar al Street Fighter X Tekken de PlayStation 3.



Género
Beat'em-up
Compañía
Capcom
Desarrollador
Dimps/Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés/japonés
P.V.P. Recomendado
49,95 €
www.streetfighter.com/es/sfxtk/
12

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

LA ALTERNATIVA

MORTAL KOMBAT. Vuelve la rivalidad de los años 90. El mejor MK de la historia también salió en Vita.

STREET FIGHTER X TEKKEN

EXPLOSIÓN DE JUGABILIDAD EN TUS MANOS



Aunque las portátiles no han sido terreno habitual de los *beat'em-up*, el renacimiento del género con la aparición de *Street Fighter IV* ha propiciado el lanzamiento reciente de auténticos pesos pesados para consolas de bolsillo. Con **Vita**, primero fue *Marvel Vs Capcom 3* y, ahora, con la portátil de **Sony** ya asentada y con los desarrolladores con cierta experiencia en su *hardware*, es ***Street Fighter X Tekken*** el juego que establece un nuevo estándar en la lucha «de bolsillo».

Si ya has jugado a la versión para **PS3** del título de **Capcom**, lo único que podemos decirte es que, en esencia, es el mismo juego. A excepción de algún detalle que muestra una resolución inferior y de alguna textura algo borrosa (hay que fijarse mucho para encontrarlas, eso sí), la versión portátil del juego es idéntica a la original de **PlayStation 3**. De hecho es incluso mejor porque incluye algunos detalles como la utilización de la pantalla táctil para simplificar determinadas tareas (combinaciones de botones, personalización de colores de los luchadores), y todos los personajes (nada menos que 55) están disponibles desde la primera partida, sin necesidad de descargar ningún DLC. Es tan parecido que es de los pocos títulos en el mercado, al igual que *PlayStation All-Star Battle Royale*, que permiten el juego On-line entre **PS3** y **PS Vita** sin *lag*, problemas de conexión, saltos, etc. El único problema será enfrentarte a alguien en **PS3** que sepa manejar bien un *Arcade Stick*, pero eso es otra historia...

Si a estas alturas no conoces el título de **Capcom**, podríamos definirlo como un cruce entre *Street Fighter* y *Tekken* (lógicamente), con una buena cantidad de novedades jugables y un alto componente de la saga *Versus* de **Capcom** en su desarrollo. El motor gráfico (y en gran parte el jugable) de *Street Fighter IV* da vida a los luchadores, algo que no resta belleza ni carisma a los personajes de la saga *Tekken*. De primeras, parece similar a *SFIV*, pero pronto descubriremos elementos como las luchas por parejas, las grandes posibilidades en materia de *juggles* y todo tipo de *combos* imaginables. Las posibilidades son infinitas: *combos* entre los dos miembros del equipo, *chain combos*, la aparición de los dos personajes simultáneamente, luchas 2 Vs 2 con los cuatro luchadores en pantalla... El único fallo que le encontramos, después de sufrirlo repetidamente en los modos On-line, es que los *combos* entre dos luchadores son fáciles de iniciar (con un golpe débil) y, bien hechos, pueden acabar con más de la mitad de tu energía. ***Street Fighter X Tekken*** no es solo el mejor y más completo juego de lucha jamás creado para una consola portátil, además supera en posibilidades, personajes (disponibles desde el inicio) y modos de juego (con novedades como el Kumite) a la versión original para **PlayStation 3**.

NO SOLO ES EL MEJOR JUEGO DE LUCHA JAMÁS CREADO PARA UNA PORTÁTIL, TAMBIÉN SUPERA AL SFXTK ORIGINAL DE PS3





Lars es uno de los luchadores que no se encontraban disponibles desde el inicio en la versión para PS3 del juego. En Vita estarán los 55 personajes del juego a tu disposición.











Akuma se adorna con sus Super Arts igual que en la saga Street Fighter.



Solo en PS Vita...

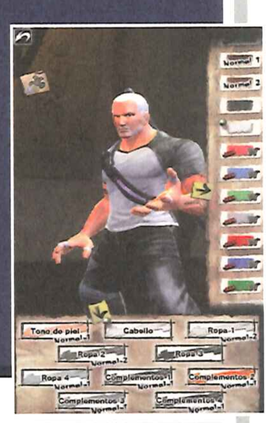


Configura a tu gusto la porción y la posición de pantalla que desees para realizar el ataque elegido con tan solo pulsar en la zona definida. La superficie táctil trasera también se puede configurar de igual forma.



Participa en combates On-line contra jugadores de PS3, alíate con ellos en un mismo equipo o juega en tu PS3 utilizando tu PS Vita como mando, con todas las ayudas de control que quieras activar.

Además de disfrutar de los 55 personajes del juego desde el inicio, el interfaz para personalizar cada uno de los colores está optimizado para el uso con la pantalla táctil, así como el modo de personalización de las gemas.



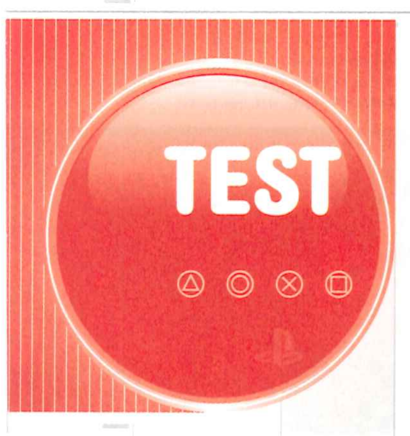


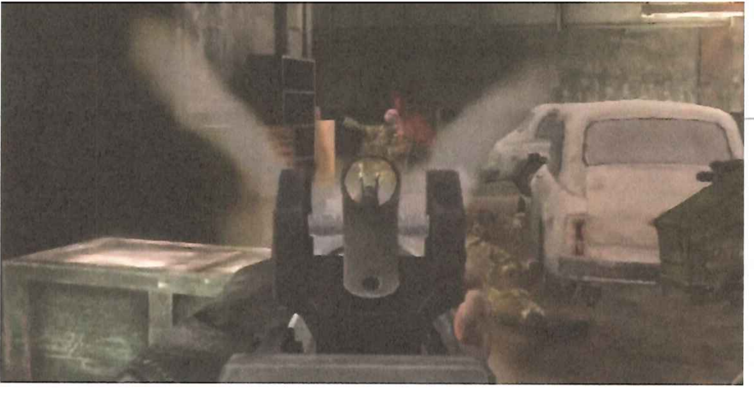
EVALUACIÓN

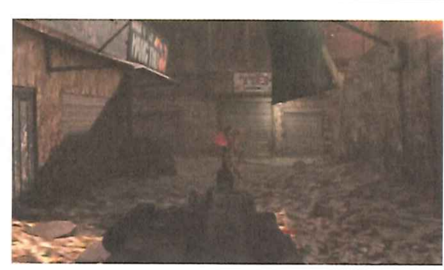
✔ Incluye los personajes más famosos del género, presenta la jugabilidad más completa y está magistralmente programado.

✘ Su problema es el mismo que el de PS3: algunos combos (sobre todo jugando On-line) restan demasiada energía y «desaniman» un poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Solo alguna textura y algún efecto de baja resolución delatan que no estamos jugando con PS3.	La genial banda sonora de PS3 está incluida, así como la opción de poner las voces en japonés.	No existe un juego de lucha más variado y con más posibilidades que el título de Capcom.	55 personajes, personalización, On-line, modo Kumite, Cross Play, finales personalizados...	Juega sin apenas lag contra usuarios de PS3 o Vita y consigue «Monumentos al KO».	Cross Play, aspecto casi idéntico a la versión PS3, rápido, On-line sin fallos. Es perfecto.	Aprovecha el hardware de Vita al máximo y es el juego de lucha más completo.
9,2	9,2	9,4	9,0	9,0	9,3	9,3











Género
Shoot'em-up
Compañía
Activision
Desarrollador
Nihilistic Games
Distribuidor
Activision
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
44,95 €
www.callofduty.com/declassified
18



El modo Campaña cuenta con tres niveles de dificultad, que se corresponden con las estrellas obtenidas en cada uno de los niveles. Aun en la dificultad normal, una única ráfaga bien dirigida puede acabar con tu vida... Y recuerda que no hay checkpoints.

CALL OF DUTY
BLACK OPS DECLASSIFIED

CORTO PERO MUY INTENSO

Al cierre de este número, habíamos oído y leído infinidad de críticas negativas sobre el juego desarrollado por **Nihilistic**. Hemos querido disfrutarlo por nosotros mismos y tener la opinión más objetiva posible; si bien es cierto que no está a la altura de otras entregas de la saga aparecidas en **PS3**, sí que resulta ser el *shoot'em-up* mejor creado para **PS Vita** y, sobre todo, sí que consigue transmitir la esencia *Call Of Duty*, especialmente a través del modo On-line. Desde el principio, sabemos que **Vita** es a **PS3** lo que **PSP** era a **PlayStation 2**, está muy cerca de sus posibilidades pero no son exactamente iguales... Así que no podemos pedir un rendimiento similar, sobre todo cuando, en este caso, la consola no lleva ni un año en el mercado. Pero vayamos por partes.

No sabemos si por problemas de tiempo, por desconocimiento del *hardware* o por deseo expreso de **Nihilistic** (que también puede ser, dado el perfil portátil de la consola), pero el desarrollo del modo Campaña es más parecido a *The Club* que a la saga *Call Of Duty*. Dicho modo consta de diez niveles, sin demasiada conexión argumental entre ellos, en los que tendremos que completar ciertos objetivos y en los que tendrá vital importancia aprenderse la localización de los enemigos y las mejores zonas para ocultarse de sus ataques. El motivo es que ninguno de estos niveles cuenta con *checkpoints* y habrá que completarlos desde el principio si somos eliminados... y la dificultad está ajustada para que haya que reintentar los niveles una buena cantidad de veces. Y aquí viene el dilema: ¿lo han hecho tan difícil para camuflar un modo Historia extremadamente corto (la media de cada fase, sin ser eliminado, es de unos cinco minutos) o el objetivo es fomentar el afán por conseguir más puntos (y las tres estrellas) en cada nivel?

Más allá del modo Historia y sin llegar al auténtico atractivo de ***Declassified***, el título de **Nihilistic** también incluye el modo Enemigos, una especie de enfrentamiento contra *bots* en los escenarios multijugador. Y sí, al igual que en la versión para **PS3**, lo mejor de *Call Of Duty* sigue siendo el modo On-line: cinco modos de juego, ocho jugadores simultáneos, seis mapas (algunos de ellos clásicos) y el sistema de experiencia y mejora de personaje al que nos tiene acostumbrados la saga desde *Modern Warfare* convierten la experiencia multijugador en la mejor creada para **PlayStation Vita**... Aunque en ocasiones cueste un poco encontrar partidas On-line.

ES MUY LIMITADO PERO, AÚN ASÍ, CONFORMA UNA OFERTA ÚNICA EN EL GÉNERO SHOOT'EM-UP PARA PORTÁTIL

LA ALTERNATIVA



RESISTANCE: BS.
Si prefieres una experiencia para un jugador más satisfactoria, no hay mejor opción.

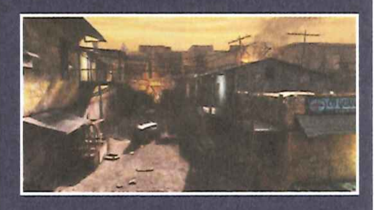






En Declassified no faltarán las explosiones, las escenas espectaculares y los momentos a cámara lenta de los Call Of Duty creados para consola de sobremesa.

El toque PS Vita



El multijugador contiene seis mapas, algunos de ellos rescatados de otros *COD*. Aunque solo permite hasta ocho jugadores simultáneos, sus modalidades y su frenético desarrollo no tienen nada que envidiar a los *COD* de **PS3**.



Junto al modo Campaña, en el que te picarás durante horas intentando conseguir la máxima puntuación, encontrarás el modo Enemigos, una especie de batalla contra *bots* en la que tendrás que sobrevivir a oleadas de soldados.



Aunque **Vita** no tiene R2, L2, R3 y R3, la pantalla táctil permite realizar acciones como ataques cuerpo a cuerpo, ayudas del modo multijugador o el lanzamiento de granadas a cualquier punto de la pantalla.







Tendrás que aprender la posición de los enemigos para poder avanzar en el modo Campaña.



EVALUACIÓN



Aun con un máximo de ocho jugadores y solo seis mapas, su modo multijugador transmite la esencia de todos los grandes Call Of Duty.



El modo Campaña se nos antoja extremadamente corto, tiene algunos bugs importantes y resulta complicado encontrar partidas On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mucho más sólido que Resistance, aunque con alguna textura de baja calidad por aquí y por allá.	Doblado al castellano y con unos efectos tan realistas como los COD creados para PS3.	El control con los dos sticks y las posibilidades táctiles lo convierten en el mejor shooter para portátil.	Sin contar On-line, su modo Campaña se nos antoja ínfimo y el modo Enemigos, insuficiente.	Nihilistic ha conseguido trasladar las sensaciones de los COD «grandes» a PS Vita.	Correcto, pero esperamos que mejoren el sistema de búsqueda de partida en el modo On-line.	Un gran shooter, pero no a la altura de lo que nos tiene acostumbrados la saga.
8,7	9,1	8,2	5,0	9,0	7,4	7,8



TEST

El mapita de la derecha al menos intenta devolver un toque de vieja escuela a la mecánica COD de siempre.

PS3

Género
Smokings, tiroteos y QTE anodinos
Compañía
Activision
Desarrollador
Eurocom
Distribuidor
Activision
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
70,99 €
www.007legends.com
16

007 LEGENDS

50 AÑOS DE BOND DABAN PARA MUCHO MÁS

Mi condición de *fanboy* del universo Bond me convierte en presa fácil para cualquier videojuego inspirado en las andanzas de 007. Sobre todo cuando se echa la vista atrás para recuperar la edad de oro de la franquicia. ***007 Legends*** rinde homenaje a los 50 años del Bond fílmico con cinco capítulos inspirados en otras tantas películas: *Goldfinger* (1964), *Al Servicio Secreto De Su Majestad* (1969), *Moonraker* (1979), *Licencia Para Matar* (1989) y *Muere Otro Día* (2002). A priori, motivos más que suficientes para recibir con ganas al nuevo *FPS* de **Eurocom**. Los dos anteriores estaban lejos de la perfección pero al menos eran divertidos. ***007 Legends*** no corre la misma suerte. Se vuelve a agradecer el toque *OldSchool* sobre la mecánica pasillera de los *Call Of Duty*, con un mapa que nos indica la posición de los enemigos y la opción de desechar la regeneración automática de los *COD* por los botiquines de antaño. Y el multijugador a pantalla partida (en el que podremos encarnar a celebridades del calibre de Max Zorin, Rosa Kleb o Francisco Scaramanga) proporcionará una buena dosis de diversión nostálgica a todos los que seguimos teniendo el *GoldenEye* de **Rare** sobre un altar. Pero ahí se acaba todo lo bueno en un producto fallido y repleto de malas decisiones. El juego llega a España en inglés (ni siquiera permite activar subtítulos en la lengua de Shakespeare). Podríamos pasar ese detalle por alto (al fin y al cabo sucedió lo mismo con *Quantum Of Solace*), pero lo que es imposible de justificar son esos anodinos combates a puñetazos via *QTE* con los que se resuelven los duelos con algunos de los villanos más emblemáticos del universo Bond. Como si fuéramos macacos en un laboratorio, solo tendremos que mover los *sticks* en la dirección que nos indican en pantalla para apalizar al enemigo de marras, dotado de los mismos reflejos que un búfalo muerto. Y no hablemos del enfrentamiento contra Goldfinger, al que daremos matarile con solo machacar un único botón del *pad*. Gert Fröbe no es el único actor resucitado por **Activision** y **Eurocom** para el juego. A lo largo de los cinco capítulos (seis, si incluimos la de *Skyfall*, descargable desde *PSN*) nos cruzaremos con Robert Davi, Benicio del Toro, Richard «Tiburón» Kiel o Michael Lonsdale, además de las chicas Bond Diana Rigg, Carey Lowell y Honor Blackman. La verdad es que Daniel Craig y sus modernos *gadgets* no pegan ni con cola frente a esta gente pero eso es lo de menos en comparación a fallos más irritantes como esos segmentos de infiltración en los que es imposible recoger los cuerpos de los enemigos caídos, las cansinas cargas cada vez que mueres o la sosería de las dos fases de conducción.

Ni siquiera los tiroteos a gravedad cero de *Moonraker* y la música de David Arnold y el maestro John Barry (de lejos, lo mejor de todo el juego) logran levantar un *shooter* cojeante, que desaprovecha 50 años de villanos, escenarios y escenas inolvidables. Para esto, mejor haberse centrado solo en *Skyfall*.

007 LEGENDS RECUPERA CINCO MÍTICAS PELÍCULAS DE BOND, MÁS LA RECIENTE SKYFALL, VÍA DLC

LA ALTERNATIVA



GOLDENEYE 007 RELOADED. Tampoco es que fuera una maravilla pero al menos era más divertido que este 007 Legends.

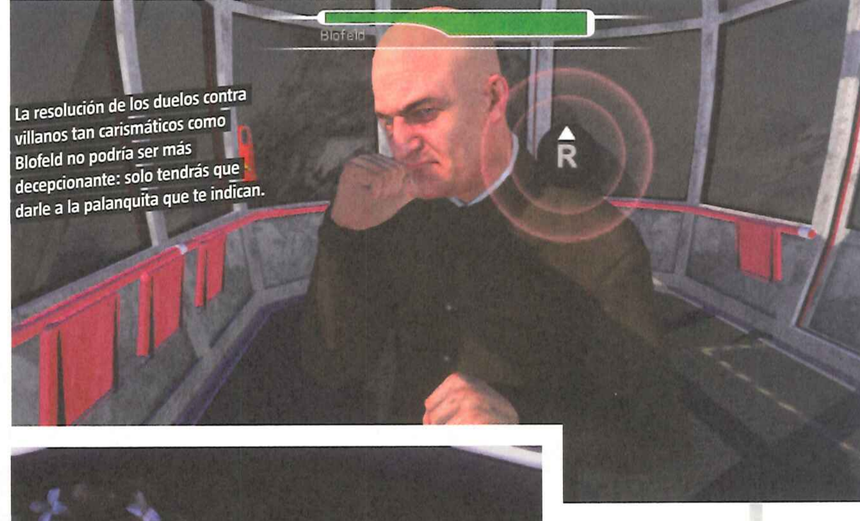






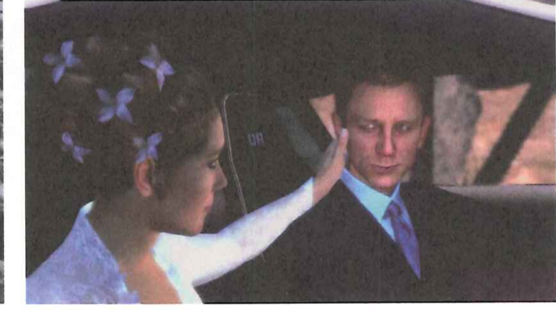
UN GORDO Y SU LÁSER

007 Legends resucita a algunos de los villanos y chicas Bond más inolvidables de estos 50 años. Aunque verles cara a cara con Daniel Craig no dejará de chirriarle a más de un bondmaníaco.

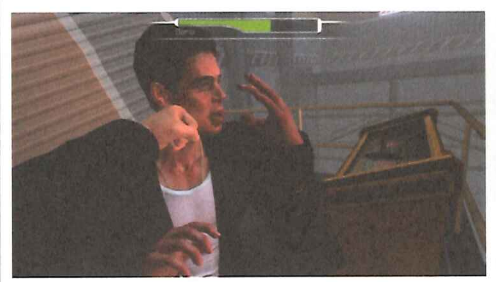


La resolución de los duelos contra villanos tan carismáticos como Blofeld no podría ser más decepcionante: solo tendrás que darle a la palanquita que te indican.





Sin entrar a valorar que Daniel Craig parece que tiene 17 años en esta imagen, el hecho de verle junto a Diana Rigg nos resulta algo blasfemo. Y no hablemos de los coches, por favor, que lloro.



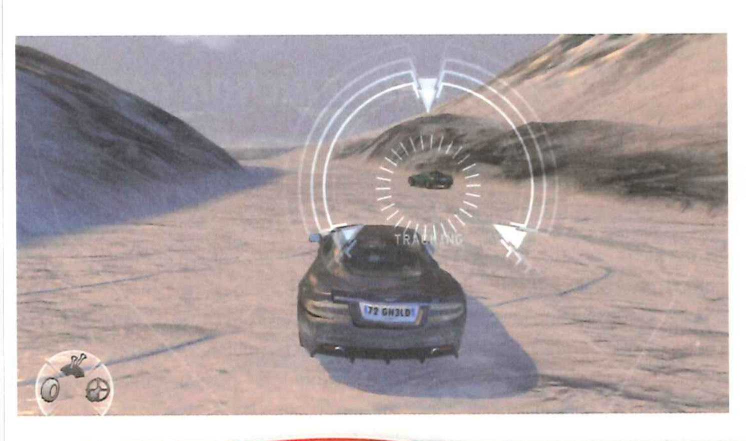
... Y ESTA POR AQUEL BODRIO DEL HOMBRE LOBO. Uno de los contados alicientes de 007 Legends es descubrir a un joven Benicio del Toro (sicario de Davi en Licencia Para Matar), y poder romperle la cara a puñetazos.

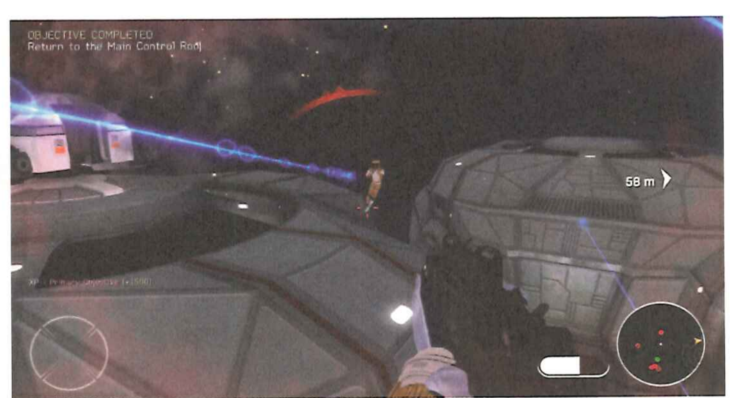


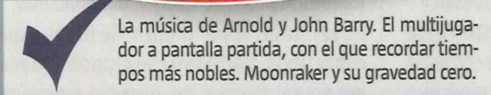
ADIOS, LOIS. En el tráiler y las imágenes promocionales de 007 Legends se muestra a Lois Chiles, la chica Bond de Moonraker. Pero en el juego final ha sido sustituida por una desconocida. Y tan pichis.



UN MULTIJUGADOR CON REGUSTO A TIEMPOS MEJORES. Además del consabido multijugador On-line, 007 Legends incorpora duelos a pantalla partida, para cuatro jugadores, al más puro estilo GoldenEye.







EVALUACIÓN

✔ La música de Arnold y John Barry. El multijugador a pantalla partida, con el que recordar tiempos más nobles. Moonraker y su gravedad cero.

✘ ¿Por dónde empezar? El insufrible ingrediente de infiltración, las peleas a puñetazos y sus rupestres QTE, las cargas cada vez que mueres...

GRÁFICOS Parece un shooter de hace seis años, pero sus 60fps son un gozo (y un descanso) para la vista. **8,2**

SONIDO Imposible no escuchar la BSO de Al Servicio Secreto de su Majestad sin sentir un escalofrío. **8,8**

JUGABILIDAD Las fases de infiltración son un incordio y los QTE son de traca. ¡Matas a Goldfinger con un botón! **7,0**

DURACIÓN La campaña es algo más extensa que en un COD (gracias a unos delirantes picos de dificultad). **8,0**

ON-LINE Quizás lo más atractivo del juego, sobre todo para fans de Bond y mitómanos del GoldenEye. **8,2**

RENDIMIENTO Ni siquiera incluye subtítulos en inglés (del castellano olvídate). Y las cargas al morir son un dolor. **7,2**

TOTAL Como malgastar el legado Bond en un shooter ramplón del que lo único salvable es el multijugador. **7,4**



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LOUVIERS
La esencia de Devil May Cry sigue presente y sorprende más que nunca. ¡Me muero de ganas porque llegue enero ya!

Macarra siempre

★★★★☆

Compañía **Capcom**
Programador **Ninja Theory**
Género **Hack and Slash**

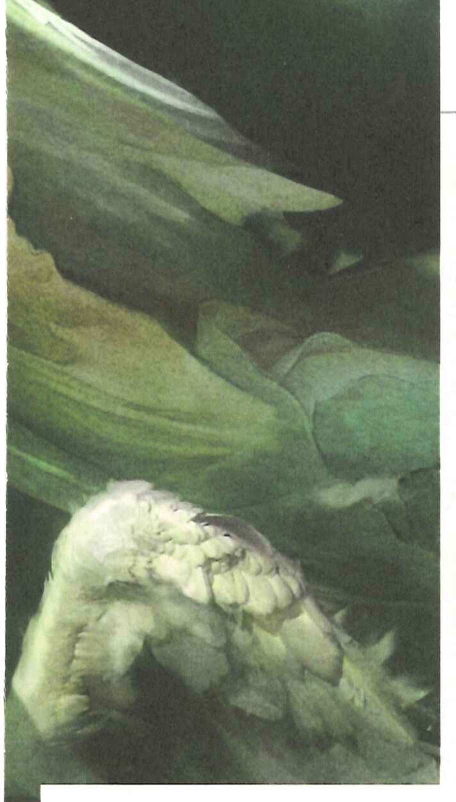
DmC Devil May Cry

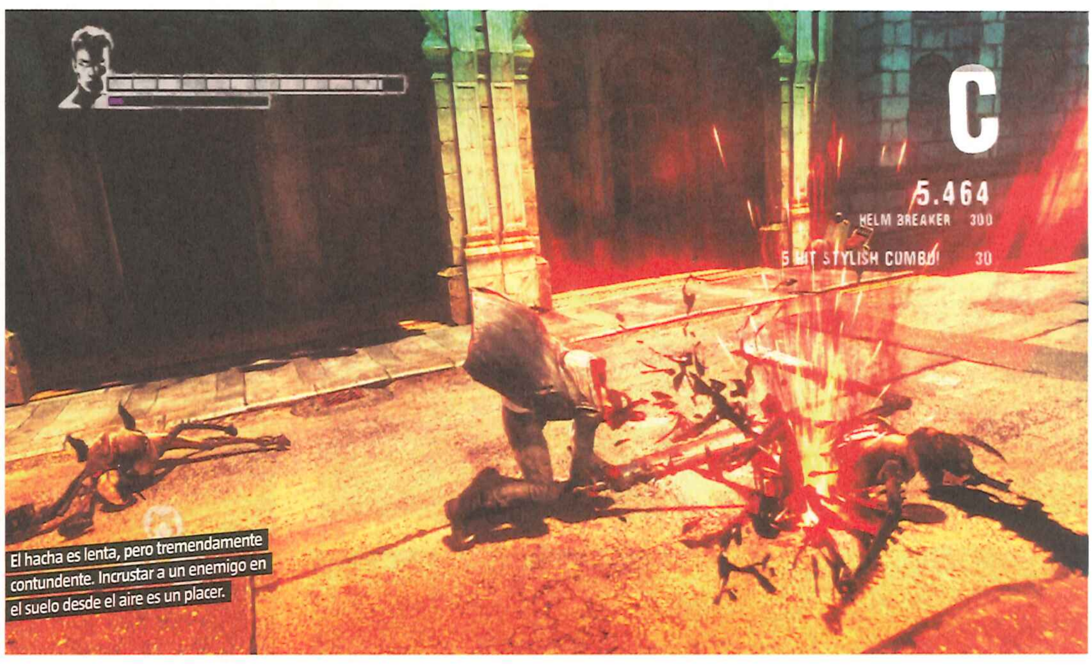
Los tíos duros ya no llevan cuero rojo, ahora luchan contra el sistema y contra el status quo demoníaco

Dado que el estándar de calidad en el género del *Hack and Slash* sigue estando determinado por *Bayonetta*, pocas eran las esperanzas que muchos habíamos puesto en este nuevo Dante y en el renacimiento de la saga *Devil May Cry*. Pero nos esquivocábamos. El trabajo de **Ninja Theory** es asombroso, con un aspecto diferente, pero una mecánica fiel al original.

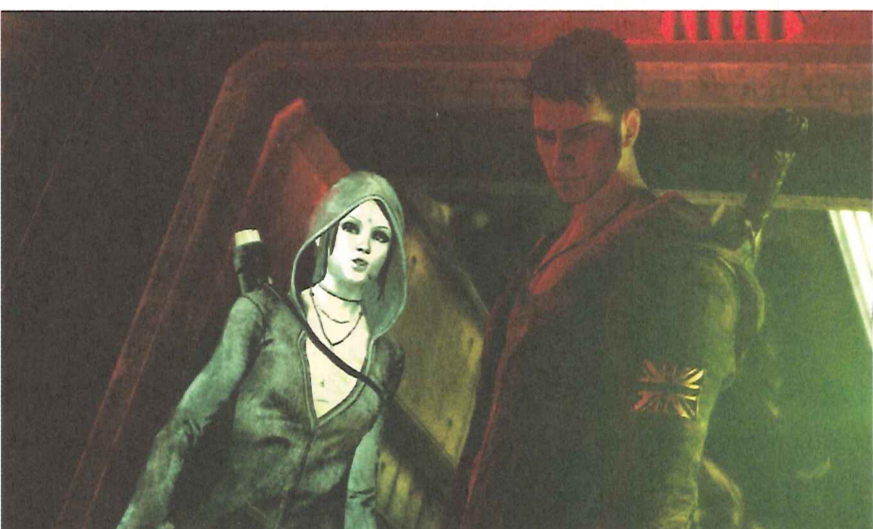
El primer cambio es el más cacareado en los foros de medio mundo: el aspecto de Dante. Más joven, con el pelo negro y sin esa pinta de cretino sacado del camerino de un grupo de Glam. Todos los que echen de menos este estereotipo deberían probar ya mismo ***DmC*** para darse cuenta de lo que es bueno. Ahora, Dante representa mucho más, es un rebelde sin causa que se ve metido hasta el cuello en una lucha antisistema, algo que encaja muy bien con nuestros tiempos, por cierto. Su evolución, solo en los diez capítulos del juego que hemos probado, es fascinante y su sutil capacidad para expresar humanidad y fragilidad, contrariamente a lo que se pueda pensar en un principio, hacen que nos creamos todavía más el personaje: el chaval lo ha pasado mal. Pero tranquilos, que Dante sigue sacando a pasear la lengua y el dedo corazón con asiduidad y es capaz de pisar la cabeza sin despeinarse a quince demonios. El sistema de combate es una continuación dentro de la dinámica de la saga, a saber: golpes a ras de suelo, elevación al aire, golpes en el aire, machacar contra el suelo, y conseguir la máxima nota. Un volantazo en este esquema es lo que de verdad habría arrebatado la esencia al juego, pero no ha sido así: Dante se mueve, se maneja y se disfruta como un *Devil May Cry*, podéis estar tranquilos. De hecho, es mejor que los anteriores, pues se han introducidos esquemas geniales en las armas. Las pistolas y la espada siguen como siempre, pero a esta última se la ha dotado de dos poderes: el demoníaco y el angelical, porque resulta que Dante ahora es hijo de demonio (Sparda, sí) y «una» ángel, dualidad que tiene mucha importancia en la trama y que, como decía, transforma su espada y su poder por momentos. Por ejemplo, hay ciertos obstáculos y enemigos que solo se pueden destruir con armas angelicales. La variedad de armas, es bastante buena (ver recuadro). En general, esto recuerda a *Castlevania* »

A LA VENTA EL 15 DE ENERO





El hacha es lenta, pero tremendamente contundente. Incrustar a un enemigo en el suelo desde el aire es un placer.

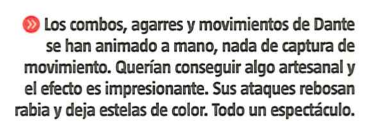




Esta joven es una bruja que dibuja portales mágicos con un bote de spray para graffitis. Muy cool.

Ebony y Ivory no son muy dañinas, pero como refuerzo o para mantener enemigos en el aire son perfectas.





Los combos, agarres y movimientos de Dante se han animado a mano, nada de captura de movimiento. Querían conseguir algo artesanal y el efecto es impresionante. Sus ataques rebosan rabia y deja estelas de color. Todo un espectáculo.





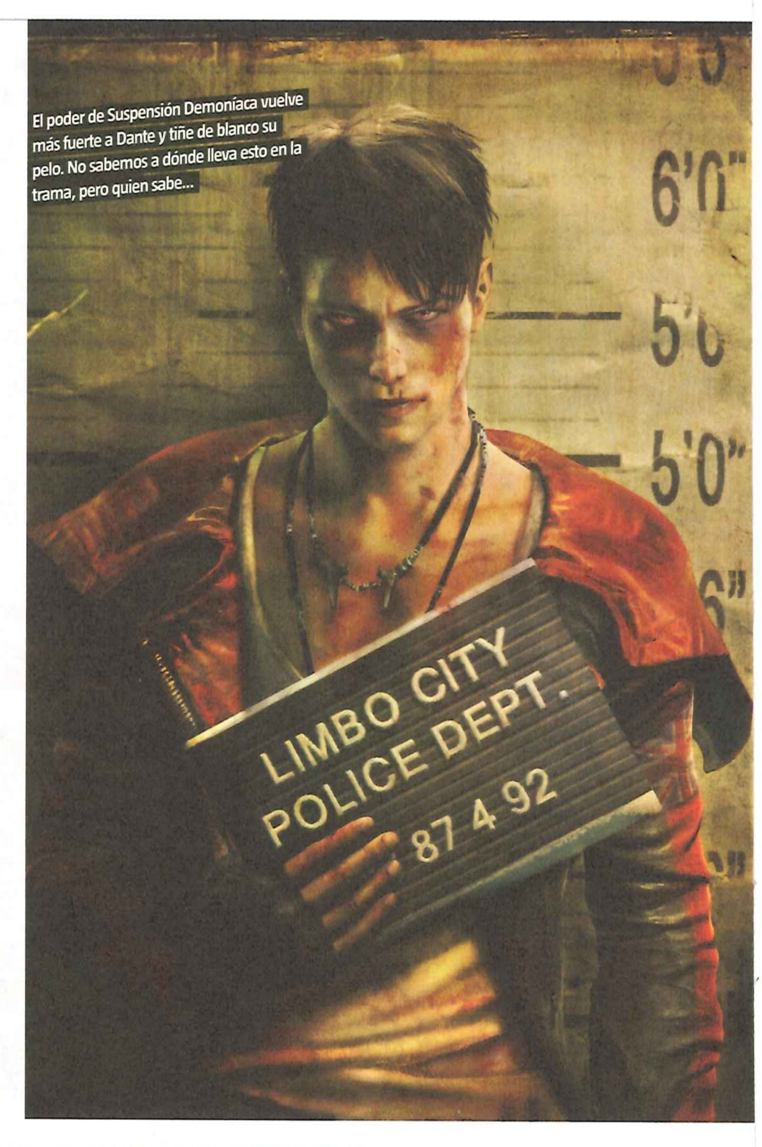




EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO

En Ninja Theory nos dejaron muy claras las ideas tras el nuevo Dante y por qué no servía el antiguo. Principalmente porque los ideales y la imagen de rebeldía habían cambiado con los años y porque querían un personaje que transmitiera más. El rockero a pecho descubierto y con sonrisa burlona corresponde a otros tiempos, y no les falta razón.

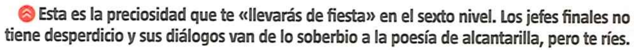




El poder de Suspensión Demoníaca vuelve más fuerte a Dante y tiñe de blanco su pelo. No sabemos a dónde lleva esto en la trama, pero quien sabe...






Esta es la preciosidad que te «llevarás de fiesta» en el sexto nivel. Los jefes finales no tiene desperdicio y sus diálogos van de lo soberbio a la poesía de alcantarilla, pero te ríes.



Lords Of Shadow, pero va más allá, sobre todo en la sección de plataformeo. Esto es sin duda el mayor sello que deja el estudio, **Ninja Theory**: se han introducido muchas secciones en las que no se combate sino que se avanza por plataformas y empleando diferentes poderes, como atraer o alcanzar un trozo flotante de suelo o impulsarse. En lo que hemos visto, estas partes encajan bien, no aburren y tampoco estropean la dinámica de encuentros con enemigos, así que bienvenidas sean. Por último, es necesario hablar del mundo de ***DmC***, de Limbo City. Dante vive en una gris realidad que tiene un reverso infernal, lleno de demonios y espacios oníricos. Se trata de una visión del infierno muy poco habitual porque está llena de colores, de efectos de luz y todo parece estar vivo y reaccionar a la presencia de Dante, llegando incluso a insultarle con rótulos o voces, algo bastante hilarante, pero que deja claro que el sistema le odia. Un sistema omnipresente que nos pone las cosas imposibles manipulando el escenario y que está dirigido por demonios que a la vez son banqueros o dueños de una cadena de noticias conservadoras. Al fin y al cabo, ¿cuáles son los principales males de nuestros tiempos? Esta atmósfera colorista está rematada por música tecno y por metal industrial machacón, que no permiten parar quieto ni un momento, sobre todo durante las peleas.

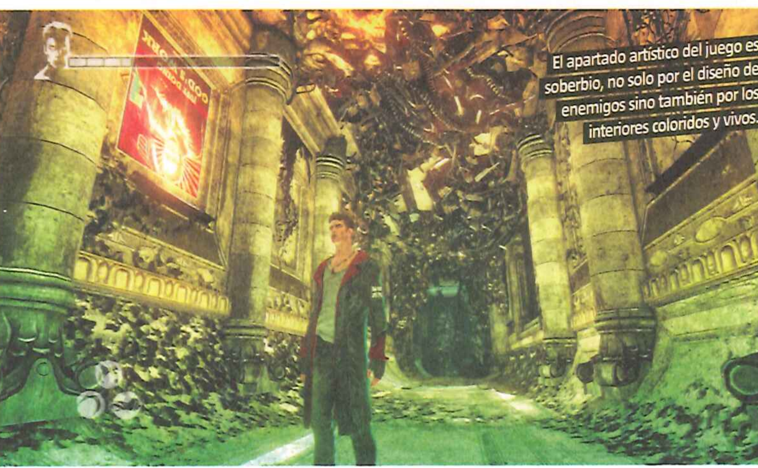
Los *fanboys* de la saga se echarán las manos a la cabeza con lo expuesto, pero deben saber que los tiempos cambian, y algunas cosas prevalecen, como el combate, y que otras cambian, como el papel de Dante. Porque, si el sistema es el enemigo, ¿quién debe combatirlo, un chulo pasota o un imberbe con ganas de liarla parda?



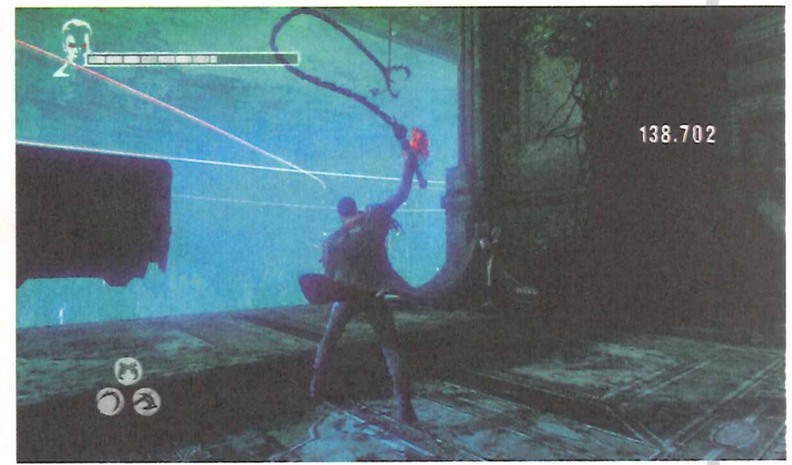
En uno de los niveles, nos toca sacudir al presentador de una cadena de noticias dentro de su propio programa. No podíamos dejar de pensar en Matías Prats.



LA PESADILLA DE LO REAL. Es normal que el mundo que rodea a Dante no le deje en paz. No basta con insultarle y lucir rótulos con los que te desea la muerte, también altera las plataformas, colores, gravedad y observa cada movimiento. Dante es mucho Dante y puede con todo y mucho más.



El apartado artístico del juego es soberbio, no solo por el diseño de enemigos sino también por los interiores coloridos y vivos.





DANTE HA PASADO DE SER UN CHULO DE PLAYA A TENER TRASFONDO, INQUIETUDES Y UN CONCEPTO MÁS PROFUNDO



Espadas, pistolas, hachas, guadañas...



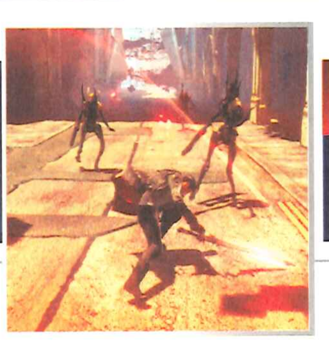
Dante tiene a su disposición unos cuantos juguetes, empezando por sus pistolas y siguiendo con Rebellion, su espada, que puede transformarse en otras dos: Arbiter, un hacha pesada; y Osiris, una guadaña ligera que acumula energía. Hay más armas, y combinarlas todas durante el combate es casi una necesidad.





Claves

1 La agilidad de Dante es increíble. No, no fundamenta su dinámica en las esquivas, pero están presentes. A él le va más devolver los golpes con más golpes.



2 Atacar en el aire es una maravilla y se puntúa más. La Suspensión Demoníaca ayuda un poco, pero hay que saber dominar bien los golpes y mantenerse a flote solo.







PRIMERA IMPRESIÓN



JAVI SÁNCHEZ
La versión traducida de Ni No Kuni nos ha servido para fijarnos más en el aspecto jugable de este jitazo de Level-5.

Clásico

★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Level-5**
Género **JRPG**



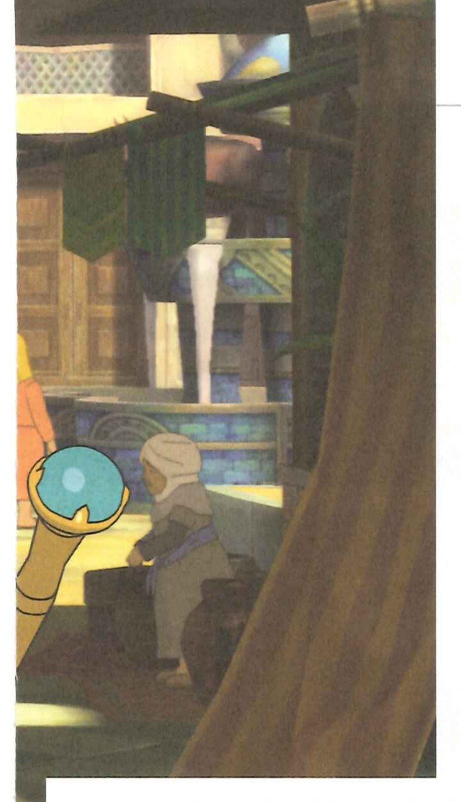
Ni No Kuni
La Ira De La Bruja Blanca

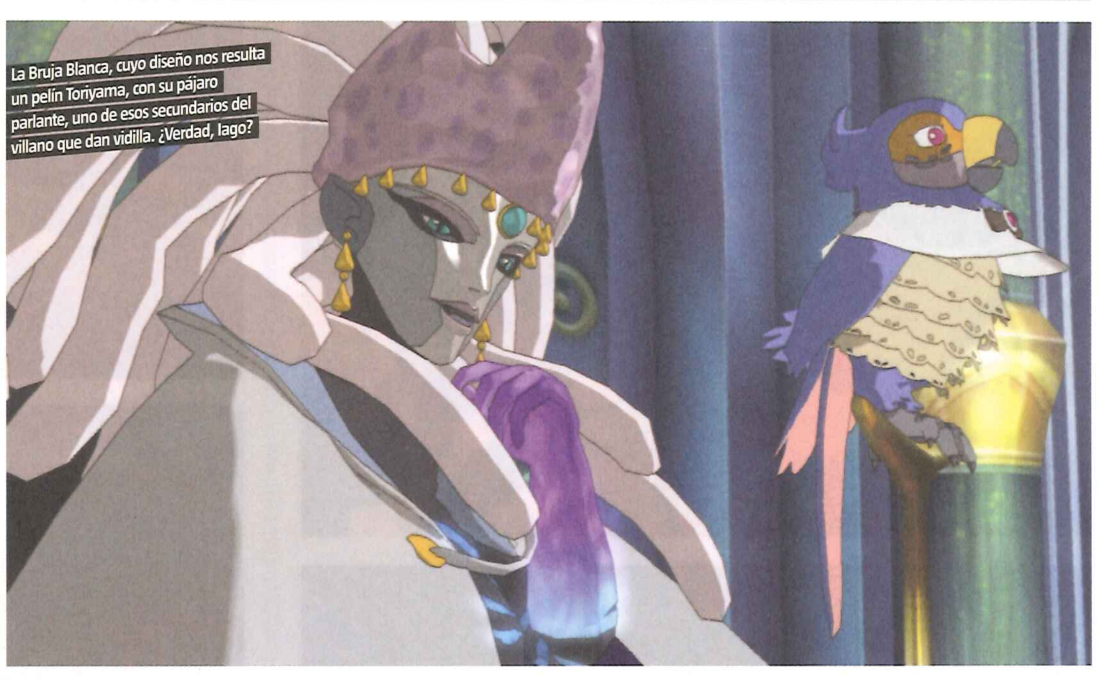
La felicidad tiene nombre de estudio japonés: Level-5

Es curioso que la versión en castellano (con las voces a elegir entre japonés e inglés) de ***Ni No Kuni*** por fin nos haya permitido detenernos más en el aspecto jugable. O, tal vez, es solo una muestra más del saber hacer de **Hino** y los suyos. Lo lógico sería que ahora que hemos podido disfrutar la historia centrásemos nuestras impresiones en la aventura de Oliver, su llegada al segundo mundo y demás mandanga narrativa. Pero lo que hemos descubierto ahora que el juego es comprensible es la pureza con la que **Level-5** ha destilado todos los referentes de un género para ir entregándoselos al jugador poco a poco...

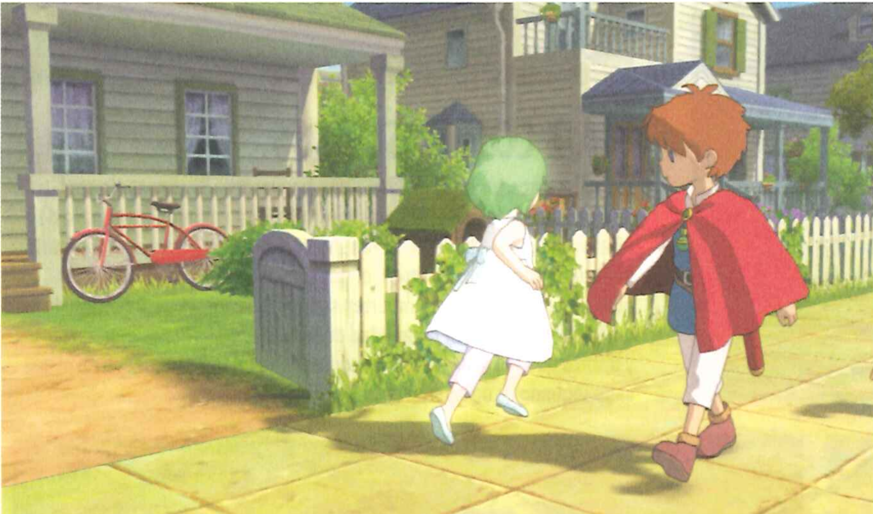
Porque las primeras horas del juego son mucho más que un tutorial encubierto: historia y mecánica se dan la manita utilizando un recurso tan simple como olvidado: el personaje del jugador, Oliver, es un niño humano, de un mundo normal, recientemente golpeado por una tragedia arquetípica -la pérdida de su madre, que viviremos en pantalla: aprende, **Disney**- que, de golpe y porrazo, se ve envuelto en una historia enorme ajena a su experiencia. Por eso los primeros pasos de Oliver/el jugador nos enseñan el título de forma natural, con poquísimas opciones para que vayamos familiarizándonos con su mecánica.

La culpa de todo la tiene Drippy (Shizuku): el duende funciona como una especie de Pepito Grillo, que no participará directamente en los combates, pero nos dará consejos mientras nos enfrentamos por primera vez a la fauna del Segundo Mundo: a través de él aprenderemos a manejar las armas, los hechizos, los Unimos (un cruce entre *Pokémon* y los monstruos de *Dragon Quest*) y el excelente Libro de Magia, epicentro del juego y consultable en cualquier momento. Porque aunque el juego nos resulte familiar, las mecánicas que encierra nos han descubierto vicios heredados: el combate tiene dos facetas, los ataques por turnos y la movilidad en tiempo real. Por un lado, dependemos de la familiar barra de tiempo de toda la vida para atacar. Pero por otro, no nos quedamos quietos durante el intercambio de golpes y hechizos: podemos buscar la espalda del enemigo, salir de su área de ataque, recoger las esferas de curación y magia que provocan nuestros ataques y hasta aprender a contraatacar en el momento adecuado. Con dos gotitas de »





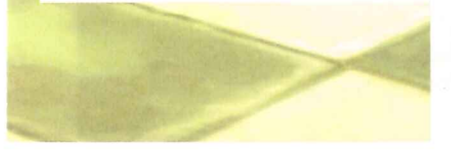
La Bruja Blanca, cuyo diseño nos resulta un pelín Toriyama, con su pájaro parlante, uno de esos secundarios del villano que dan vidilla. ¿Verdad, Iago?

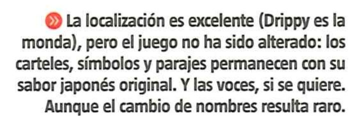




Oliver en el mundo real, discretito y resultón. Aunque siempre puede decir que está cosplayeado.

Nos encanta esa fórmula pulp de que podamos ver como espectadores qué está planeando la Bruja Blanca.









La localización es excelente (Drippy es la monda), pero el juego no ha sido alterado: los carteles, símbolos y parajes permanecen con su sabor japonés original. Y las voces, si se quiere. Aunque el cambio de nombres resulta raro.

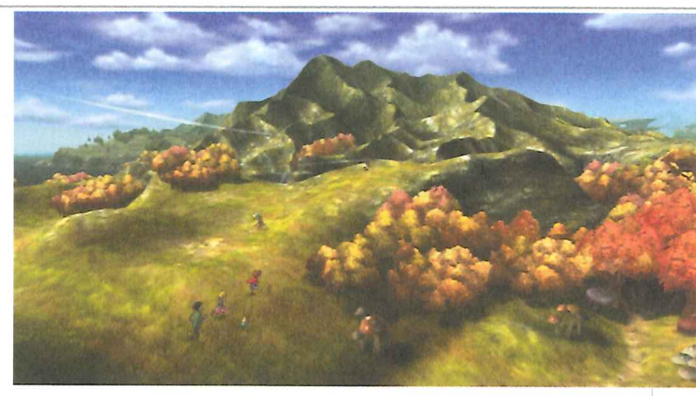




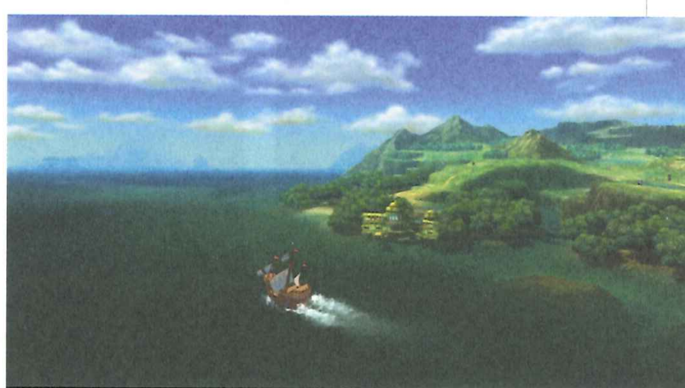
TODO A SU TIEMPO

Los turnos de ***Ni No Kuni*** tienen todo y nada en común con lo que estamos acostumbrados: el combate exige que elijamos distintas opciones por personaje -olvídate de «Comando: Ataque» para todo, esto no es un juego de *Square*-, pero solo nos dejará pausar para seleccionar enemigo. Todo lo demás, en brutal directo. ¡Sin tiempo para dudas!



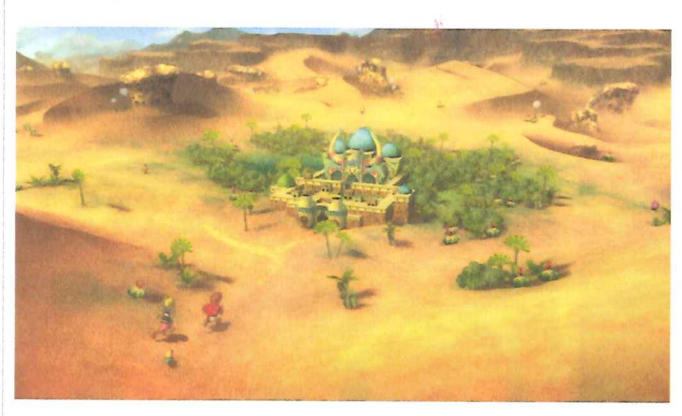






VIAJE CON NOSOTROS

Las viejas estructuras del rol japonés se han resucitado para Ni No Kuni. Lo que casi todos los juegos entendieron mal cuando hicieron el traspaso del píxel al polígono, allá por Final Fantasy VII, Level-5 ya comenzó a depurarlo en Dragon Quest VIII. Un objetivo: que el mundo sea interesante, que quieras recorrerlo, que no importen solo los destinos. La desaparición de los encuentros aleatorios y la cantidad de secretitos en forma de ingredientes y tesoros que salpican el mapa se conjuga con un vasto mapeado en el que cada segundo es un síndrome de Stendhal en potencia.



Cuando éramos niños y jugábamos rolazos, nos imaginábamos que todo el pixelazo y el polígono chusco de los mapas eran exactamente esto: un mundo precioso por descubrir.



Action implementadas en el rolazo de siempre, el combate en ***Ni No Kuni*** se desvela como un sistema simplísimo de una profundidad pasmosa...

Y de ahí lo del tutorial y los vicios heredados: al pobre Oliver le han zurrado innecesariamente porque tendemos a pensar en turnos estáticos o en aquel híbrido entre MMO y rolazo que fue *Final Fantasy XII*. Y no, esto es otra cosa. Lo mismo pasa con las cacerías y los tablones de misiones, que resultarán familiares a los jugadores de los últimos *Dragon Quest* o, mejor aún, del excelente -y posterior- *Dragon's Dogma*: misiones laterales perfectamente implementadas, con un buen equilibrio entre búsqueda y combate (que el juego no gire del todo en torno a él pero a la vez sea un gran sistema dice mucho de lo buenos que son los de Fukuoka) y con un ritmo natural que se entrelaza con la historia principal. En ***Ni No Kuni***, pese a ciertos restos de la tradición -el volver sobre nuestros pasos que afecta a todo juego de exploración- la parte jugable se entrelaza con lo que ya habíamos podido disfrutar de sobra en anteriores contactos con el juego: esa belleza *cel-shading* agarrada a **Ghibli** que, ya con la posibilidad de jugarlo seguido y en castellano, subyace en cada elemento del juego.

Los nostálgicos de los 16 *bits* o la primera **Play** no necesitan previas para entender que ***Ni No Kuni*** es necesario. La sorpresa, lo que me ha dejado atónito, es que el estudio se haya currado un juego al que, literalmente, no le importa ni requiere el contacto previo con el género. Tras varias entrevistas a Hino, se entiende mejor eso que remachaba de que **Level-5** hace sus propios juegos. En vez de repetir variaciones de una fórmula semiagotada, ***Ni No Kuni*** reinventa la rueda. Para todo tipo de jugador.



Tengri, el dragón que acompañará a Oliver, toma el nombre de una antigua deidad mongola de los cielos.



EN OCASIONES VEO MUERTOS. O algo así. Oliver pronto descubrirá que el mundo de los humanos y el de fantasía están conectados por todas partes (en el juego alternaremos entre ambos para resolver misiones). Sobre todo por esta misteriosa niña de pelo verde, que solo él puede ver.



El Guardián del Bosque, el primer final boss del juego, sale a las pocas horas de encenderlo para que no te confundas: el protagonista es un niño, pero el Game Over está siempre ahí.





El trío (cuarteto) protagonista ofrece posibilidades más abiertas de lo que podría parecer: los personajes están predefinidos, sus capacidades no.

LA AVENTURA DE OLIVER APENAS DEJA HUECO PARA LA NOSTALGIA, AUNQUE LA HAY A PATADAS





JEFES FINALES: Viva el siglo XX



Si el jugador retro sigue dándole caña a juegos que peinan canas no es solo por peterpanismo o apego generacional. Algo que se ha perdido un poco con el tiempo [real] es el puzzle encubierto que suponían los final bosses clásicos: encontrar puntos débiles, esquivar ataques mientras estudias rutinas y traspasar los límites de la historia para que seas solo tú contra el sistema de los diseñadores. Ni No Kuni les devuelve la vigencia.



Claves

1 Oliver es un crío. Mago, pero crío. Así que a la hora de soltar leña, mejor confía en los Unimos. Adorables bichillos con mala uva que pelearán por ti.



2 Con un toque de gatillo, podremos alternar entre los Unimos y los Humanos. Eso sí, cuidado con el tempo entre cambios, que te deja vendido.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... **DISHONORED!**



www.facebook.com/revistaplaystation

¿PS3 o PS Vita?

¡Hola! Tengo tanto la PS3 como la PS Vita y ahora están saliendo al mercado juegos muy interesantes en las dos plataformas. Me está costando decidirme, espero que podáis echarme una mano.

1 ***Need For Speed Most Wanted*** **me atrae para mi PS3, pero también estaría bien tenerlo en PS Vita ¿Cuál de los dos es mejor?**

2 Me encanta el *FIFA* y estoy pensando en comprármelo en la PS Vita para poder jugar cuándo y dónde me apetezca. ¿Creéis que es buena idea?

3 Por último, me gusta mucho *Assassin's Creed*, pero la historia de Connor no termina de convencerme del todo y en cambio la de Aveline sí. ¿Qué juego debería adquirir primero? ¡Gracias por vuestra ayuda!

ÁNGEL MONTALVO
VÍA E-MAIL

1 Lo cierto es que tanto el juego de **PS3** como el de **PS Vita** están muy bien hechos y vas a disfrutar muchísimo con los dos. Sin embargo, a no ser que estés seguro de que vas a jugar mucho en la portátil, te recomendamos que compres mejor el de **PS3**. Podrás ver todos los detalles que ofrece el juego sin que te abrume por el tamaño de la pantalla que, aunque se vea con gran calidad no es lo mismo que verlo en una televisión.

2 *FIFA 13* de **PS Vita** es igual que *FIFA Football*, que a su vez provenía de *FIFA 11* de **PS3**. En este caso es mucho mejor el juego de **PS3**, disfrutarás mucho más con su jugabilidad y prestaciones que con el de **PS Vita**. Aunque también debes pensar dónde vas a jugar más y pensar qué es lo que te compensa.

3 Aquí no hay dudas. Deberías comprar *Assassin's Creed III* y olvidarte de *Liberation* por un tiempo. Puede que como protagonista te guste más Aveline que Connor, pero si de verdad te gusta tanto la saga *Assassin's Creed* deberías jugar a *Assassin's Creed III* primero para saber cómo se desarrolla y termina la trama. Ya que *Assassin's Creed III: Liberation* es una historia independiente de la trama principal -por mucho que tengan un pequeño contacto- no pasa nada porque lo juegues más adelante, ya que no aporta nada. En cambio, si dejas para más tarde *ACIII* por jugar al de **PS Vita** te encontrarás con una historia que, aunque buena, no te resuelve nada de toda la trama que llevas años siguiendo.

¿PlayStation Plus?

¡Hola! Mi pregunta está relacionada con el servicio Premium de PlayStation. La gran mayoría de mis amigos están suscritos, pero yo aún no termino de atreverme.

1 ¿Cuáles son su ventajas?

FERNANDO SÁNCHEZ
VÍA EMAIL

1 *PlayStation Plus* te ofrece muchas ventajas. La primera de todas es la colección de juegos instantánea. Cada mes tendrás disponibles once juegos totalmente gratis para que los descargues a tu consola y juegues cuando quieras -siempre que sigas suscrito-. Aparte de la colección instantánea tienes unas rebajas muy majas de gran cantidad de juegos a precios de lo más asequibles. Y en Exclusivos puedes encontrar temas dinámicos, avatares y, lo más importante, *betas* para que pruebes juegos que aún no han salido al mercado. No nos podemos olvidar tampoco de su servicio de prueba: podrás descargar un juego -por ejemplo, *Mass Effect 2* o *Assassin's Creed: La Hermandad*- y probarlo durante una hora totalmente gratis y si te convence comprarlo desde ahí mismo. *PlayStation Plus* no deja de renovarse y de ofrecer lo mejor a sus suscriptores. Lo más novedoso ha sido la actualización del software de **PS Vita** gracias al cual *PlayStation Plus* llega a la portátil sin ningún coste adicional si ya estás suscrito al servicio para tu **PS3**. Es decir, que por 49,99 € la suscripción anual -14,99 € la de tres meses- tendrás a tu alcance gran cantidad de juegazos sin salir de casa. Realmente merece la pena suscribirse.

EL TEMA DEL MES

Las navidades están a la vuelta de la esquina. ¿Qué juegos encabezan tu lista de favoritos? ¿Nueva consola?

Un poco de paciencia para disfrutar más

ADRIÁN ALONSO DE DIEGO. VÍA FACEBOOK.

Ya que la cosa está muy mal y muchos juegos que me gustaría comprar salen o han salido antes de navidades como por ejemplo Assassins Cred III, Hitman Absolution, COD BO2... Pues prefiero esperar a que lleguen las navidades para tener la excusa perfecta, como mucha otra gente (aparte de tener más tiempo para ahorrar) para dejarme un buen pellizco en videojuegos, tirarme todas las vacaciones probando nuevos motores gráficos, diseños, etc, con más paciencia y tranquilidad que si fuese un fin de semana ajetreado.

Tengo que mencionar que aparte de las sagas más conocidas como pueden ser los COD o AC, uno de los juegos que para mí ha sido de los que más me han impactado y tengo ganas de jugarlo ha sido el Hitman Absolution que tiene pinta de innovar en el campo de los juegos de sigilo en tercera persona, sinceramente a mi me recuerda a Assassin's Creed pero en la época actual, con eso de tener que pasar desapercibido entre la multitud y que cuando menos te lo esperas te acabas de cargar a 20 enemigos de un plumazo y sin que nadie te haya escuchado. También me ha hecho bastante gracia el detalle de poder ponerte la ropa de tus enemigos abatidos, a modo de disfraz. Son pequeños detalles que enriquecen el entretenimiento de los juegos. Y en referencia a las consolas he estado mirando PS Vita pero no me acaba de convencer del todo, así que de momento esperaré a ver si baja de precio y cambio de idea. Resumiendo, que prefiero esperarme un poquito y así disfrutar los juegos de continuo y sin prisas.

Nuevo tema del mes para el nº144.
Con la rebaja del precio de la PS Vita Wi-Fi a 199€ ¿Vas a comprártela? ¿Con qué juego la estrenarás?

Buzón

- Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a: **Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid**
- Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es** Indicando como asunto Buzón o Consultorio
- Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber lo que opinas a través de este apartado.



NEED FOR SPEED MOST WANTED (PS3)

Llevaba tiempo esperando que por fin saliera y cuando pude jugar fue inevitable que me maravillara su calidad gráfica y la cantidad de coches que hay disponibles para conducirlos. Sin embargo, me parece que han cuidado mucho más el On-line que el modo individual. No soy muy dado a entrar en el multijugador y no entiendo por qué tengo que conformarme con un juego menos trabajado únicamente porque quiero jugar yo solo. Aunque en los demás aspectos del juego estoy de lo más satisfecho, en este concreto estoy bastante decepcionado.

LORENZO RODRIGUEZ. VÍA EMAIL



Cuidando a mi mascota PS

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL.

No se me ocurre nada mejor que este título para describir mi historia con **PlayStation**. Ninguna de las consolas que he tenido desde que vio la luz **PSone** me ha dado problemas técnicos, puede que haya sido suerte, pero creo que es más cuidar la **Play** como una mascota, pero aún mejor. No hay que sacarla a pasear a no ser que tu quieras darte una vuelta con ella a casa de algún amiguete, siempre bien protegida para que no se «resfríe». Puedes darle de comer cuando quieras (Blu-Ray o DVD) que ella no te los rechaza y se los come de un mordisco, incluso puede retener algo en su «cuerpo» para luego seguir utilizándolo. Tiene capacidad de adiestramiento, retiene en su memoria lo que ha hecho y nos lo enseña cuando le volvamos a dar la misma «comida». Puede estar dormida el tiempo que tu desees, ella siempre se levantara moviendo la cola (*PS Move* o *DualShock*) y siempre estará dispuesta a jugar contigo. En Resumen... ¡Una delicia de mascota!



Qué gran idea en tiempos de crisis...

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.

En tiempos de crisis, tener que pagar 60€ o 70€ por un videojuego se hace complicado para mucha gente, tanto para el aficionado a este mundillo como para los padres que quieren hacerle un regalo a su hijo. Para los primeros, siempre nos queda esperar que bajen un poco los precios o simplemente comprar aquel juego que está entre nuestros favoritos y que llevamos tiempo esperando y los que no son una prioridad, alquilarlos o esperar bastante tiempo para que estén a un precio asequible. Viendo esto, **Sony** ha decidido sacar al mercado el sistema de suscripción *Playstation Plus*, por el que mientras estés dado de alta tendrás acceso al contenido que tengan por descargar o que hayas descargado anteriormente. Por lo tanto, no deja de ser un sistema de alquiler, además de los descuentos en juegos y complementos, que te permite jugar a, como mínimo, un gran juego y varios «menores» al mes por menos del precio de uno nuevo. De momento en mi caso que llevo desde junio he podido disfrutar de juegos como *inFamous 2*, *Red Dead Redemption*, *Resident Evil 5 Gold Edition*, *LittleBigPlanet 2*, *Deus EX Human Revolution*, *Darksiders*, ahora *Crysis 2* (y me quedan por empezar *Dead Space 2* y *MotorStorm Apocalypse*) como grandes juegos, y de joyitas como *Machinarium*, *Hell Yeah!*, *Outland* y *Renegade Ops*. Ojo, que han salido más, pero es que no doy abasto a jugar a tanto juegazo. Además, desde **Sony** ya han comentado que en breve tendremos más juegos de gran nivel para descargar y ahora que ya está este servicio para los poseedores de **Vita**, no tardarán mucho en disfrutar de lo mismo que tenemos los usuarios de **PS3**. Si dejas de pagar el servicio *Plus* no podrás jugar a los juegos que hayas descargado, pero cuando vuelves a darte de alta vuelves a tener activos todos aquellos juegos que descargaste durante tu anterior suscripción. Yo aconsejo que la gente pruebe el servicio con el alta de 90 días y luego decida si seguir.



Lo que esperábamos de PS Vita

CLARA TARRAGONA. VÍA E-MAIL.

Cuando salió la **PS Vita** fui corriendo a la tienda a comprármela. Mi **PSP** me gustaba, pero su sucesora le daba mil vueltas y ambas lo sabíamos. Por eso, cuando por fin la adquirí junto con el *Uncharted: EADO* no me despegué de ella hasta que me lo pasé. Han transcurrido unos meses y han seguido saliendo buenos títulos para la consola que, sin embargo, sigue sin levantar cabeza. Quizá esperábamos una **PS3** portátil con todos sus juegos y prestaciones, o quizá el público la esperaba a un precio más asequible. Lo que es cierto es que, para la gran consola que es no le están dando el trato que merece.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



9,9

DISHONORED

GLADYS PALMERA. VÍA EMAIL.

Corvo no abre la boca. En ningún momento. Pero su misión, junto con lo de «deshonrado» y el apartado gráfico me ganaron desde el primer momento. Las habilidades del protagonista son todas geniales y lo del corazón...



9,5

ROCKSMITH

JOSÉ RAMÓN NÚÑEZ. VÍA EMAIL.

Siempre quise aprender a tocar la guitarra pero la pereza me impedía dar el paso. Por fin he desempolvado mi guitarra eléctrica y gracias a este juego estoy aprendiendo de verdad. Es ideal para aprender o perfeccionar.



9,7

NBA 2K13

ANABEL GARCÍA. VÍA EMAIL.

Nunca había jugado a un juego como este. Siempre he preferido sumergirme en historias. Pero NBA 2K13 tiene una jugabilidad maravillosa, gran cantidad de combos y habilidades. Me enganchó inesperadamente.

Tops PS3

PlayStation 3

1 ↑



DISHONORED
evaluación 9,5
Acción o sigilo, tú eliges cómo moverte en este mundo. Salva a tu víctima o condénala.
Bethesda 59,95€. +18 años jugado ☐

2 N



HITMAN ABSOLUTION
evaluación 9,3
El Agente 47 debe cumplir el contrato más peligroso, pero es traicionado por aquellos en los que confía.
Square Enix 59,95€. +18 años jugado ☐

3 ↓




NFS MOST WANTED
evaluación 9,4
Toma el control de los coches más bonitos y caros y escapa de la policía en un desenfreno de carreras.
EA 69,95€. +7 años jugado ☐

4 N



COD: BLACK OPS II
evaluación 9,2
Adéntrate en la Guerra Fría del siglo XXI con un montón de armamento de lo más sofisticado.
Activision 69,95€. +18 años jugado ☐

5 =




BORDERLANDS 2
evaluación 9,6
No dejes pasar esta ambiciosa historia con nuevos personajes, entornos, habilidades y armas .
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐

6 ↓




FIFA 13
evaluación 9,5
Juega, entrena y disfruta con en las mejores ligas del mundo, solo o con tus amigos.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐

7 =



PRO EVOLUTION SOCCER 2013
evaluación 9,0
Toma en tus manos el control del equipo que más te guste en esta nueva edición de PES.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐

8 =




NBA 2K13
evaluación 9,5
Disfruta de los partidos de básquet con los mejores equipos de la NBA. ¡Y con comentarios en castellano!
2K Sports 59,95€. +3 años jugado ☐

9 N



ASSASSIN'S CREED III
evaluación 9,0
Acompaña a Connor en su papel en la Guerra de la Independencia y ve con Desmond hacia su destino.
Ubisoft 69,95€. +18 años jugado ☐

10 =




XCOM: ENEMY UNKNOWN
evaluación 9,0
Ponte al mando de un equipo de especialistas contra la invasión alienígena en la Tierra.
2K Games 59,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



DISHONORED
BETHESDA
59,95€ +18

CONDUCCIÓN



NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS
69,95€ +7

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: BLACK OPS II
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES

FIFA 13
EA SPORTS
71,99€ +3

ON-LINE

COD: BLACK OPS II
ACTIVISION
69,95€ +18

PS MOVE





SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	ANNA	PAZ
DISHONORED PS3	MGR REVENGEANCE PS3	ASSASSIN'S C. III PS3	LBP KARTING PS3
DRAGON'S DOGMA PS3	RESIDENT EVIL 6 PS3	BORDERLANDS 2 PS3	DISHONORED PS3
HITMAN ABSOLUTION PS3	SLEEPING DOGS PS3	RESIDENT EVIL 6 PS3	HITMAN ABSOLUTION PS3
DARK SOULS PS3	LOLLIPOP CHAINSAW PS3	SOUND SHAPES PS VITA	EPIC MICKEY: ERODH PS3
THE UNFINISHED S. PS STORE	GOD HAND PS2	LONDON 2012 PS3	ASSASSIN'S CREED III PS3










GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. CALL OF DUTY BLACK OPS II (EDICIÓN NUKETOWN-ACTIVISION)
2. ASSASSIN'S CREED III (SPECIAL EDITION-UBISOFT)
3. FIFA 13 (EA SPORTS)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2013 (KONAMI)
5. WONDERBOOK: EL LIBRO DE LOS HECHIZOS (SONY C.E.)
6. NEED FOR SPEED MOST WANTED (ELECTRONIC ARTS)
7. NBA 2K13 (2K SPORTS)
8. CALL OF DUTY BLACK OPS II (EDICIÓN BLINDADA-ACTIVISION)
9. FORMULA 1 2012 (CODEMASTERS)
10. GRAN TURISMO 5 (ACADEMY EDITION-SONY C.E.)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



1. DOUBLE DRAGON NEON



2. OKAMI HD
3. THE UNFINISHED SWAN
4. HELL YEAH: LFDCB
5. KILLZONE HD

El Top de... Marcos Márquez




1. COD: BLACK OPS II
2. GOD OF WAR 3 (PS3)
3. RESIDENT EVIL 6 (PS3)
4. NFS MOST WANTED (PS3)
5. GRAND THEFT AUTO IV (PS3)
6. SAINTS ROW THE THIRD (PS3)
7. COD: MW3 (PS3)
8. ASSASSIN'S CREED III (PS3)
9. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
10. BATTLEFIELD 3 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PS Vita, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación **9,3**
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐



GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED** (ACTIVISION)
2. **AC III: LIBERATION** (UBISOFT)
3. **FIFA 13** (EA SPORTS)
4. **NFS MOST WANTED** (ELECTRONIC ARTS)
5. **NEW LITTLE KING'S STORY** (KONAMI)
6. **WRC 3** (BLACKBEAN)
7. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
8. **STREET FIGHTER X TEKKEN** (CAPCOM)
9. **MOTOCROSS WC** (BLACKBEAN)
10. **UNIT 13** (SONY C.E.)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



CONDUCCIÓN





UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS
49,95€ +7

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
49,95€ +12

DEPORTES



FIFA 13
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
40,95€ +7

ON-LINE

COD BO DECLASSIFIED
ACTIVISION
44,95€ +18

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12



1 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación **9,0**
Sackboy da el salto de PS3 a PS Vita en este divertidísmo plataformas.
Sony C.E. 40,95€. +7 años jugado ☐

2 =
GRAVITY RUSH
evaluación **9,2**
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



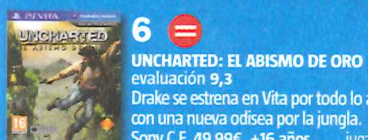
3 =
METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación **9,2**
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años



4 =
FIFA 13
evaluación **7,0**
Decide el futuro de la Liga en la hermosa pantalla OLED de tu PS Vita.
Sony C.E. 49,95€. +3 años jugado ☐



5 N
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
evaluación **8,5**
Los coches más caros y rápidos listos para correr por la ciudad huyendo de la poli...
EA. 49,95€. +7 años jugado ☐



6 =
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación **9,3**
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



7 N
STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación **9,3**
Las dos grandes sagas de lucha se enfrentan en PS Vita sin cortarse un pelo.
Capcom 49,95€. +12 años jugado ☐



8 =
RAYMAN ORIGINS
evaluación **9,0**
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



9 N
COD BLACK OPS DECLASSIFIED
evaluación **7,8**
El esperado shooter de Treyarch llega por fin con un estupendo multijugador.
Activision. 44,95€. +18 años jugado ☐



10 N
ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION
evaluación **7,8**
Otra historia de la hermandad de asesinos, esta vez desde el punto de vista de Aveline.
Ubisoft 50,99€.+18 años jugado ☐

¡¡LO MÁS ESPERADO!!



1. GRAND THEFT AUTO V
2. METAL GEAR RISING REVENGEANCE
3. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
4. DMC DEVIL MAY CRY
5. BEYOND: TWO SOULS

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PS VITA
Lector PlayStation Revista Oficial - España	Lector PlayStation Revista Oficial - España	Lector PlayStation Revista Oficial - España	Lector PlayStation Revista Oficial - España	Lector PlayStation Revista Oficial - España
HITMAN: ABSOLUTION	PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE	F1 RACE STARS	LITTLE BIG PLANET: KARTING	PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE
AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL. OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2012







PlayStyle

THE AMAZING
SPIDER-MAN

EL CABALLERO OSCURO
LA LEYENDA RENACE

DUELO DE JUSTICIEROS
EN TU PANTALLA



Moda
Vístete como Hitman y hazte respetar...

Universos Alternativos
Nuestro asesino favorito también es el protagonista del libro del mes

Tecno
Sony te enseña una nueva forma de disfrutar del cine en 2D y 3D



Lágrimas desordenadas, así es como se titula su sexto álbum de estudio. Y hace referencia a los 12 temas que se incluyen que fueron compuestos en diferentes etapas de su vida.

MELENDI

Villano de Videojuego

Confiesa que ya no tiene tiempo para jugar a su gran pasión: Pro Evolution Soccer, y es ahora su hijo el que le coge la consola. Su relación con los juegos no es solo como jugón, en 2006 prestó imagen a un villano de Gangs Of London (PSP).

«Tanto avance tecnológico ha hecho que se pierda el romanticismo de lo artesanal»

Lanza nuevo disco, es coach de un talent show de éxito y nos recuerda su pasada relación con los videojuegos. Melendi es más social, pero sigue siendo el mismo artista irreverente.

Desde que Sony nos dio el beneplácito de acabar con Melendi, le tenemos un cariño muy especial. En 2006 prestó su imagen a un villano de *Gangs Of London* (2006) y, por aquel entonces, además era un ferviente jugador de *PES*. Hoy en día confiesa que los videojuegos los tiene algo abandonados, pues su trabajo como *coach* en el programa La voz y el lanzamiento de Lágrimas desordenadas no le dejan tiempo para él. *«Ahora es mi hijo Marco el que juega, tan pequeño y está enganchadísimo al de Angry Birds»*. Considera que los avances tecnológicos son necesarios e imprescindibles para hacernos la vida más fácil, pero *«no suelo hacerme con lo último que ha salido, creo que tanto avance ha hecho que se pierda el romanticismo de lo artesanal. Es como los videojuegos, prefiero la sencillez de los clásicos plataformas como un Crash Bandicoot que la complejidad de un Ratchet & Clank, pues la esencia del género se ha perdido. Quién me iba a decir a mí que con todo lo progre que he sido en su momento, ahora me iba a convertir tan joven en retro»*, reflexiona Melendi y continúa diciendo: *«El último Gadget tecnológico que me he comprado es un Mac Pro y porque es mi herramienta de trabajo, pero no soy nada tecnológico, ¡soy reticente hasta ver películas en 3D! Solo he visto Avatar y salí del cine mareado»*.

Ha cambiado, ya no es el mismo de aquel Melendi de *Gangs Of London*, cuando la polémica era su mejor compañera. *«Me di cuenta de que tenía que cambiar si en un futuro quería ser feliz. Ha sido un proceso largo, pero al fin he conseguido acabar con esa lucha interior. El crecimiento personal es horroroso, dicen que es la adolescencia, pero a mi la adolescencia me ha durado 15 años (risas)»*. El Melendi de ahora es más cercano que nunca, se cuela cada miércoles en nuestras casas coronándose como el *coach* de La voz más carismático, dejando así atrás a aquel artista rebelde y antisistema de antaño. Un cambio que también se aprecia en las letras y melodías de su nuevo disco, *Lágrimas desordenadas*: *«Con este álbum me planteé cómo quiero sentir la música de aquí en un futuro. No me siento Bruce Springsteen haciendo rock a muerte encima de un escenario. Me veo contando historias, no cantando Barbie de extrarradio toda la vida»*.





ALFRED HITCHCOCK
COLECCIÓN OBRAS MAESTRAS

El regalo que dejará sin habla a cualquier cinéfilo



BLU-RAY Al margen de su espectacular presentación con una caja transparente que homenajea a *Los Pájaros* y multitud de memorabilia (carteles, bocetos, *storyboards*, un libro de 50 páginas...), es la oportunidad de disfrutar de 14 de las obras maestras del genio del suspense con la máxima calidad de imagen lo que convierte a este *pack* en uno de los regalos más codiciados de las navidades. *Sabotaje*, *La Sombra de una Duda*, *La Soga*, *La Ventana Indiscreta*, *Pero... ¿Quién Mató a Harry?*, *El Hombre que Sabía Demasiado*, *Vértigo*, *Psicosis*, *Los Pájaros*, *Marnie La Ladrona*, *Cortina Rasgada*, *Topaz*, *Frenesí* y *La Trama*. Indispensable.

Película ★★★★★ **Extras** ★★★★★

Director: **Alfred Hichckock** Reparto: **James Stewart, Janet Leight, Tippi Hedren, Anthony Perkins, Sean Connery, Paul Newman** . Distribuye: **Universal Pictures.**
149,99 € (14 BD)

THE AMAZING SPIDER-MAN

Cinco ediciones distintas para el reboot del trepamuros



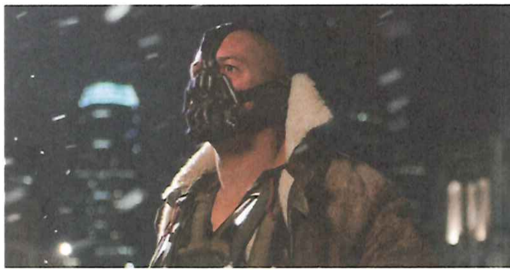
Los que nos quedamos con las ganas de ver al Lagarto en la trilogía dirigida por Sam Raimi (en la que el Doctor Connors estaba presente desde el principio, antes de su transformación), al menos nos pudimos desquitar en este *reboot* del trepamuros, en el que hombre verde de la gabardina ejerce de villano principal de la función. Nuevo rostro para Peter Parker (Andrew Garfield) y nuevo enfoque para un personaje que nació en los cómics para reflejar la angustia y los problemas de los adolescentes, conviertiendo a un auténtico *nerd* en un superhéroe con el que los lectores podrían sentirse identificados. Garfield quizás se pasa un poco de taciturno, pero la película gana enteros cuando se enfunda la máscara roja. Ahora llega al mercado doméstico en cinco formatos, incluyendo BD 3D.

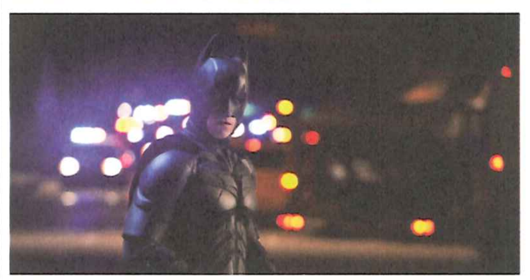
Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆

Director: **Mark Webb**
Reparto: **Andrew Garfield**
Distribuye: **Sony Pictures**
17,95 € (2 Blu-ray)
21,95 € (BD+BD 3D)
14,95 € (DVD)









EL CABALLERO OSCURO LA LEYENDA RENACE

Christopher Nolan cierra su trilogía sobre Batman con un sonoro Bang



En los cómics, Bane era un villano überdopado que dejó a *Batman* en una silla de ruedas. Bajo la visión de Nolan, es un bigardo con pelliza decidido a destruir *Gotham* hasta sus cimientos (literalmente), y la razón principal para que Bruce Wayne abandone su retiro tras la muerte de Harvey Dent. Con el mismo aire plúmbeo y solemne de sus antecesoras, la tercera y última incursión de Christopher Nolan sobre el universo del detective enmascarado encierra un mensaje político un tanto discutible pero también grandes momentos de acción y una *Catwoman* bastante resultona. El BD despliega una sartenada de extras y las escenas rodadas originalmente en IMAX.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★★

Director: **Christopher Nolan**
Reparto: **Christian Bale, Michael Caine, Tom Hardy.**
Distribuye: **Warner Bros**
20,50 € (2 Blu-ray)
18,45 € (DVD)



BRAVE

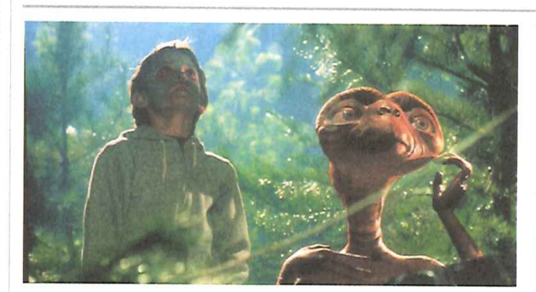
Una pelirroja de armas tomar



Steve Purcell, padre de los inolvidables *Sam & Max*, escribe y dirige (junto a Mark Andrews y Brenda Chapman) la última producción de **Pixar**, con la que viajaremos hasta Escocia para conocer la historia de Mérida, una valiente doncella decidida a ser algo más que esposa y madre en contra de los deseos de sus padres. Tendrá la oportunidad de demostrarlo mientras intenta destruir una maldición que amenaza a su propia familia. ***Brave*** tiene un tono menor respecto a otras obras de **Pixar**, pero aún así ofrece entretenimiento del bueno para toda la familia y, como es costumbre en la casa, el catálogo de extras es para quitarse el sombrero.

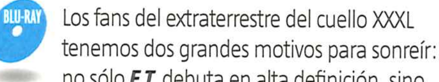
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director: **Mark Andrews, Brenada Chapman, Steve Purcell**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
25,95 € (Blu-ray)
33,95 € (BD+BD 3D)
23,95 € (DVD)



E.T.

30 años después, sigue siendo única



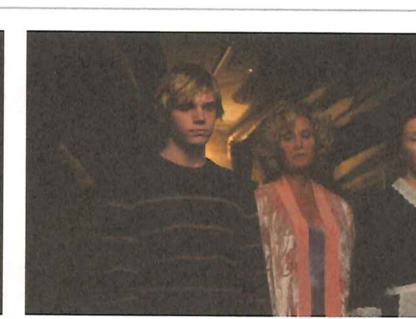
Los fans del extraterrestre del cuello XXXL tenemos dos grandes motivos para sonreír: no sólo ***E.T.*** debuta en alta definición, sino que además lo hace sin aquellos horribles cambios introducidos en su salto al formato DVD diez años atrás. Los policías vuelven a tener sus armas de fuego (en lugar de aquellos ridículos *walkie-talkies*) y podemos disfrutar por fin de esta obra maestra tal y como llegó originalmente a los cines, eso sí, con la máxima calidad de imagen y sonido. En cuanto la insertes en tu **PS3** volverás a sentirte como un niño.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Steven Spielberg**
Reparto: **Henry Thomas, Dee Wallace, Drew Barrymore**
Distribuye: **Universal**
20,95 € (BD)







AMERICAN HORROR STORY TEMPORADA 1

La serie de TV más deliciosamente chunga de las últimas décadas

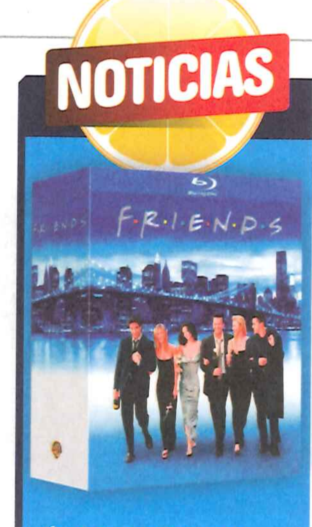


Aunque seguimos decepcionados por la decisión, por parte de Fox, de no distribuir en España la edición BD de ***American Horror Story***, sería un crimen perderse una de las series más chifladas y terroríficas que ha parido el ente televisivo en décadas. A lo largo de diez inolvidables capítulos serás testigo de como la familia Harmon se va desintegrando (a todos los niveles) bajo la influencia de los fantasmas que contaminan cada rincón de su casa. Horror puro y duro, erotismo chungo y una Jessica Lange en estado de gracia componen una malsana delicia que te dejará sin respiración.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★☆☆☆☆

Director: **Varios**
Reparto: **Jessica Lange, Dylan McDermott, Connie Britton**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
43,95 € (DVD)

NOTICIAS



ÉRASE SEIS AMIGOS Y UN SOFÁ...

Friends llega al formato Blu-ray, en un sorprendente formato de imagen 16:9 (se grabó así originalmente, aunque luego se emitiera en TV en 4:3), 21 discos (para albergar sus 236 episodios) y 20 horas de extras. Edita Warner H.V. El precio, 158 euros.



¿PREPARADOS PARA LLORAR UN RATO?

La Tumba de las Luciérnagas debutará el próximo 11 de diciembre en alta definición de la mano de Sony Pictures y Selecta Visión. Por solo 19,99 € podrás llevarte a casa este clásico de la animación japonesa en combo BD+DVD.



EL TRIUNFAL RETORNO DE SLY Y SUS AMIGOS

No tendrás que esperar demasiado para ver en casa a Chuck Norris escupir plomo junto a Bruce Willis y el gran Arnie. Los Mercenarios 2 llegará en BD y DVD el próximo 8 de Enero, de la mano de Aurum. Y además, en pack junto a la primera entrega.

POR BRUNO SOL



EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES

Guillermo del Toro apadrina la nueva película de animación 3D de Dreamworks en la que veremos a Santa Claus repartir de lo lindo.



Director
Peter Ramsey
Género
Animación
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Paramount Pictures
www.elorigendelosguardianes.com

Y no hablamos de regalos, sino de autenticos leñazos a las huestes de Sombra, el espíritu diabólico que está llenando de terror los sueños de los niños de todo el planeta. Para ello, el risueño barbudo del traje rojo formará equipo con el conejo de Pascua, el hada de los dientes (la versión anglosajona del ratoncito Pérez), el creador de sueños (quizás su nombre original -*Sandman*-, os resultará más familiar) y *Jack Escarcha*, el espíritu del invierno. Los cuatro combatirán a Sombra en esta nueva película de animación 3D en la que Guillermo del Toro y William Joyce (autor de la saga de 13 libros en los que se inspira este film) ejercen de productores ejecutivos. Aunque la película está dirigida a un público familiar, si habéis visto el tráiler en los cines ya os habréis hecho una idea de que ***El Origen de los Guardianes*** está más cerca del humor y la acción de *Cómo Entrenar a Tu Dragón* que de las almibaradas historias para niños que suelen poblar las carteleras navideñas.

La versión original cuenta con las voces de Hugh Jackman, Jude Law y Alec Baldwin entre otros, aunque de momento no sabemos si tendremos la fortuna de disfrutar de ellas porque las películas de animación no suelen prodigarse demasiado en el circuito de cines de V.O. Eso sí, la versión 3D promete compensar sobradamente el suplemento por las gafas.

LOOPER

El cine de viajes en el tiempo se pone realmente paradójico

Desde *12 Monos* no veíamos una película comercial de viajes en el tiempo, llegada desde Hollywood y con actores de primera categoría que tramara paradojas tan complejas y, a la vez, accesibles como las de ***Looper***. Con una sencilla historia sobre asesinos que mandan a sus víctimas al pasado y lo que pasa cuando uno de los ejecutores se convierte en objetivo y decide poner patas arriba la línea espacio-temporal con unos cuantos infanticidios de por medio, Rian Johnson (director de la extraña *Brick*) plantea una película inteligente y única. Excelentes interpretaciones de Joseph Gordon-Levitt y Bruce Willis (otra paradoja más: ya protagonizó, precisamente, *12 Monos*) para un film insólito, agudo y que no escatima en emociones fuertes y personajes fascinantes. Posiblemente, la película de ciencia-ficción del año.

Director
Ryan Johnson
Género
Ciencia-ficción
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
Sony Pictures
www.loopermovie.com





AMANECER, PARTE 2

Cullen Vs Vulturis: el combate del siglo.

La saga del vampiro lánguido llega a su fin con un desenlace que tiene en vilo a las adolescentes de todo el planeta. ¿Logrará Bella abandonar su rictus de pochez perpetua?.



EL HOMBRE DE LOS PUÑOS DE HIERRO

RZA y Eli Roth rinden homenaje a los clásicos del kung fu.

El líder de los Wu-Tan Clan dirige, escribe (junto a Roth) y protagoniza esta maravillosa chifladura a la que se apunta incluso Russell Crowe.

DRACULA 3D

Dario Argento resucita al vampiro por excelencia

El espíritu de las películas más chuscas de la Hammer inunda la última película del maestro Argento en un film que ha levantado tanta polémica como carcajadas. Será culpa de la mantis.

TRÁILERS



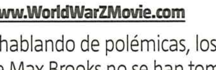
AMANECER ROJO

www.reddawnfilm.com

Chris Hemsworth lidera el reparto de este remake del clásico ochentero de John Millius. Para la polémica queda el cambio a última hora de la nación invasora: los chinos han dado paso a Corea del Norte.



GUERRA MUNDIAL Z



www.WorldWarZMovie.com

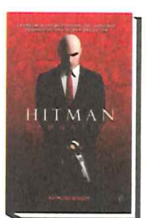
Y hablando de polémicas, los fans del libro de Max Brooks no se han tomado muy bien el cambio de zombis por infectados. Pero eso sí, como corren los puñeteros.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

HITMAN DAMNATION

Lo que en Hitman: Absolution no está, el libro te lo enseñará.

El estadounidense Raymond Benson, conocido fundamentalmente por sus novelizaciones de películas Bond como *El mañana nunca muere* o *El mundo nunca es suficiente*, entra a fondo en la mente bajo la calva del asesino y urde una emocionante trama que funciona como precuela a *Hitman: Absolution*. Que nadie tema por la falta de fidelidad al sórdido universo que rodea al Agente 47; Benson es un auténtico experto en expandir ejemplarmente universos de videojuego, como ya demostró en sus obras *Metal Gear Solid*, *Homefront: La Voz de la Libertad* y *Tom Clancy's Splinter Cell* (esta última, escrita bajo el seudónimo de David Michaels).



Autor: **Raymond Benson**
Editorial: **La Esfera de los Libros**
PVP: **19 €**

LIBROS



Autor
Bill Stoneham
Editorial
Norma Editorial
P.V.P. 18 €

Cómo crear arte

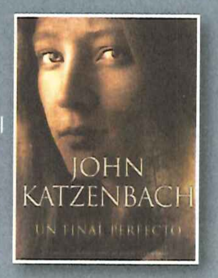
Ilustrador, que enseñas con amor

«No muestres dibujitos al ilustrador hambriento de conocimiento, enséñale a pintar». A diferencia de otros libros didácticos que erigen una fría barrera entre autor y lector (la mayoría de estos supuestos manuales prácticos son más un narcisista muestrario de trabajos que un auténtico método formativo), el bellísimo volumen escrito e ilustrado por Bill Stoneham repasa con profusión de detalles e incidiendo en multitud de técnicas pictóricas modernas y tradicionales, el proceso de creación de personajes, construcción virtual de escenarios, generación de ambientes y modelado de vehículos.

Un final perfecto

Tres pelirrojas y un chiflado

Era cuestión de tiempo que John Katzenbach, a quien gracias a su obra El psicoanalista se le considera uno de los autores de ficción que mejor han comprendido los intrincados vericuetos de las mentes criminales, volviera al terreno del género novelesco que le ha dado fama: el thriller psicológico. En esta ocasión, el tarado de turno advierte a tres mujeres pelirrojas sin (aparente) relación entre sí, que las asesinará cuando menos se lo esperen. Tensión quebradiza, muertes sorpresivas y pelirrojas: me sé de unos cuantos que no podrán resistirse a tan sugerente cóctel.



Autor
John Katzenbach
Editorial
Ediciones B
P.V.P. 21,50 €



GREATEST VIDEO GAME MUSIC 2
VARIOS

★★★☆☆

Resultona, empática y afortunadamente infrecuente (¡*Luigi's Mansion*! ¡*Batman: Arkham City*! ¡*Super Metroid*!) selección de cortes producidos, arreglados, programados y dirigidos para la London Philharmonic Orchestra por el músico inglés Andrew Skeet, quien además ha tenido el acierto de captar el sentido melódico e instrumental de la gran abundancia temática aquí referenciada sin heridoras alteraciones de cadencia u orquestación.
(6,99 €) iTunes Store



BEST OF RETRO VIDEO GAMES
VARIOS

★★☆☆☆

No termina de entenderse a qué usuarios va dirigida este recopilación; quien adore los temas de videojuegos clásicos buscará adquirir un disco con los temas originales, o bien querrá escuchar versiones arriesgadas pero acertadas de los mismos. En este caso no se apuesta por una cosa ni por la otra y el indeciso chapurreo acústico resultante se debate entre lo aburrido y lo inadecuado; no es un mal álbum de música, es un mal álbum de música de videojuegos.
(5,99 €) iTunes Store



ETHAN HUNT
El Proctólogo Fantasma

Esta figura de Medicom Toys reproduce a Ethan Hunt con la indumentaria de una de las escenas más trepidantes de la última entrega de Misión Imposible, cuando ha de trepar por la cristalina fachada de un rascacielos en Dubái. Incluye maletín con armas.

Distribuidor: **Medicom Toys**
Tamaño: **30 cm.**
Precio: **299,99 €**

HASBRO ANGRY BIRDS SW
El Puercoimperio Contraataca

¿Creías que ya lo habías visto todo en la cesión de licencias? ¡Pues no! Hasbro vuelve a darnos una lección de simbiosis comercial dando otra vuelta de tuerca, haciendo el juego de un juego ya licenciado. *Hat Trick* para la marca con esta versión física del popular juego para móviles *Angry Birds*, ahora caracterizado de *SW*.

Distribuidor: **Hasbro**
Tamaño: **46x27 cm.**
Precio: **42,96 €**



FIGURA DE CONNOR ASSASSIN'S CREED III
Flechazo en el Súper

Las estanterías de los auténticos fans de *Assassin's Creed* amenazan troncharse debido al peso de las figuras relacionadas con la serie que fervorosamente van adquiriendo. A las de Altair y Ezio ya pueden añadir la de Connor, protagonista de *ACIII*, la cual ha sido esculpida con auténtico arte, pose cazadora y realismo enfermizo.

Distribuidor: **UBICollectibles**
Tamaño: **25 cm.**
Precio: **30,95 €**

POR DRAGÓCULA, ANNA Y ADONÍAS

El equipo de Woman Madame Figaro al completo: Alejandro Cañamaque y Ana Tamarit (Marketing), Mayka Sánchez, Marta Lasierra, Gema Arcas, Marta Ariño, Carmen Melgar (jefa de Moda) y nuestra colaboradora Aurora Algar.

Firmas colaboradoras de Woman Madame Figaro, como Dolce & Gabbana, Guess, Blumarine, Trussardi o Cavalli nos acompañaron esta noche en la que brindamos, además, por sus nuevas colecciones.



Patio del pozo de la Casa Bagatti Valsecchi preparado para el cóctel. Izda., entrada a la fiesta de Woman Madame Figaro.

WOMAN EN MILÁN

Woman Madame Figaro cerró la Semana de la Moda de Milán con un cóctel que reunió a las principales firmas italianas. En un enclave histórico y en pleno Cuadrilátero de la moda, pocos quisieron perderse el lanzamiento de nuestro número de octubre, todo un homenaje al made in Italy.

El pasado 24 de septiembre, Woman Madame Figaro se puso de largo para ofrecer su primer cóctel en Milán. 19h, todos preparados. La Casa Bagatti Valsecchi, construida a finales del siglo XIX pero de inspiración renacentista, resplandecía. Y poco a poco fueron llegando los invitados. Marta Ariño, directora del Área de Revistas de Grupo Zeta, y Mayka Sánchez, directora de Woman Madame Figaro, daban la bienvenida a los numerosos asistentes. Desde Gucci hasta Trussardi pasando por Dolce & Gabbana, Emporio Armani, Blumarine, Moncler, Bottega Veneta o Calvin Klein, los responsables de comunicación, márketing y publicidad de todas estas firmas no quisieron perderse el evento que clausuró la semana de la moda italiana. Como broche de oro, los cócteles ofrecidos por Martini. Arrivederci, Milano!



Mayka Sánchez saluda a Sarah Pirruccio, de Fratelli Rossetti.

Moda HITMAN: ABSOLUTION

El look más elegante y duro de los videojuegos, perfecto para triunfar esta Navidad.



POR ANA MÁRQUEZ



PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última en tecnología

VER PARA CREER

PERSONAL 3D VIEWER HMZ-T2

El concepto de «Personal 3D Viewer» concebido por Sony está alcanzando unas cotas de perfección inimaginables hace no demasiado tiempo, las cuales se han plasmado de forma asombrosa en el nuevo modelo HMZ-T2: por fin es posible hacernos a un precio asequible con un visualizador privado de contenidos (2D y 3D) con el que gozar de una calidad visual y sonora sobrenatural... Además de brindarnos la oportunidad de vivir una experiencia auténticamente cinematográfica: mediante la activación del modo 24p True Cinema podremos disfrutar las películas a 24 fotogramas por segundo, igual que en la gran pantalla. **1.000 €**
www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES
TORRETA PORTAL

Weta Workshop, una compañía dedicada a la creación de merchandising de gran realismo, recientemente envió un «curioso» paquetito a las oficinas de Valve que contenía esto: una logradísima reproducción de una de las torretas de Portal, que imita sus luces, sonidos, ataques y que se puede conectar a un PC para reproducir las imágenes que recoge por su visor. Precio por determinar.
www.kotaku.com

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA
IPAD MINI

Si tienes algo que funciona, mejóralo... Haciéndolo más pequeño. En poco más de 300 g de peso, las aproximadamente 10 horas de autonomía del iPad mini desplegarán entretenimiento sin fin a lo largo y ancho de sus 7,9 pulgadas de pantalla. Presentado en configuraciones para el gusto de cualquier bolsillo, esta es la excusa que muchos necesitaban para hacerse por fin con un iPad.
329 € www.apple.es





DISEÑO ATRONADOR
ALTAVOZ ND8520

Menea el esqueleto allí donde vayas con el ritmo de tu música portátil, gracias a la innovadora tecnología que incorpora este modernísimo e innovador altavoz de LG. Utilizando la conectividad Wi-Fi, Bluetooth o el iPod Docking integrado, podrás enviarle fácilmente cualquier tema de tu discografía desde un PC, iPod, iPhone o iPad; su rompedor diseño, sintonizador FM, vibrante subwoofer y tamaño contenido hará que quieras llevártelo a todas partes. 299 € www.lg.com/es



UNA PARA TODOS
POWERSHOT SX160 IS

Esta cámara de cuerpo compacto, creada con el propósito de servir a cualquier fin y tipo de usuario, dispone de 16 megapíxeles y un zoom óptico 16x (hasta 32x mediante la tecnología ZoomPlus de ampliación digital patentada por Canon) con un pantallón LCD ultranítido de 7,5 cm (3,0") desde el cual podrás encuadrar, visualizar y compartir las imágenes y vídeos grabados en calidad HD. 179€
www.canon.es

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios Black Ops II

1

Los nuevos Ear Force EARBUDS, TANGO y demás auriculares oficiales de *COD: Black Ops II* (KILO, X-RAY y SIERRA) han sido desarrollados por Turtle Beach en colaboración con Activision. Desde 39,90 € (EARBUDS).
★★★★★

2

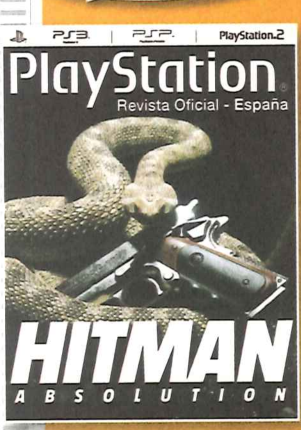
La retroiluminación en botones y analógicos es lo más destacable del mando de *Call Of Duty: Black Ops II* fabricado por Bigben Interactive.
54,90 €
★★★★☆

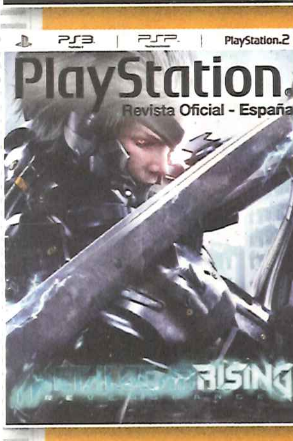
DESPEDIDA Y CIERRE

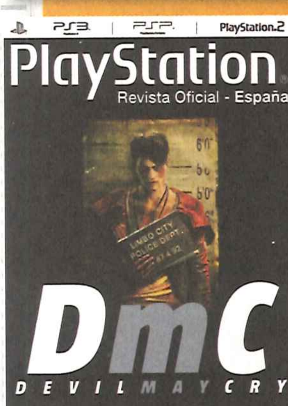
Y llegó el momento de decir: And the GOTY is...

Se acabaron las sospechas, los sueños, los deseos... Es el momento de mojarse y decir a los cuatro vientos cuál ha sido nuestro juego de 2012.



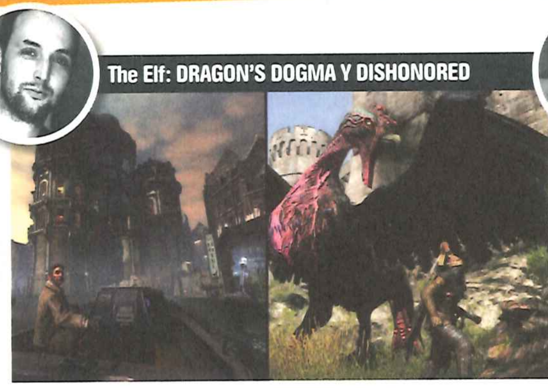






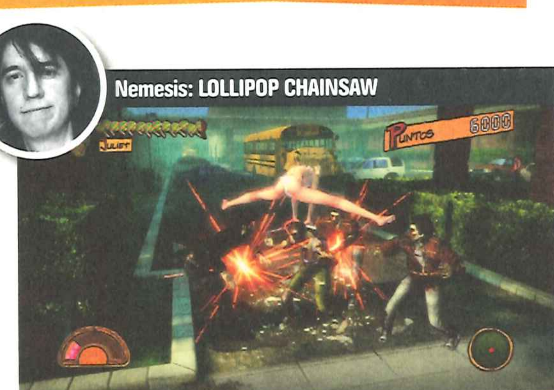
Presente y futuro. Un homenaje a un ladrón silencioso de rabiosa actualidad y dos grandes apuestas de futuro tan apasionantes como Revengeance o la nueva versión de Dante según Ninja Theory.

The Elf: DRAGON'S DOGMA Y DISHONORED



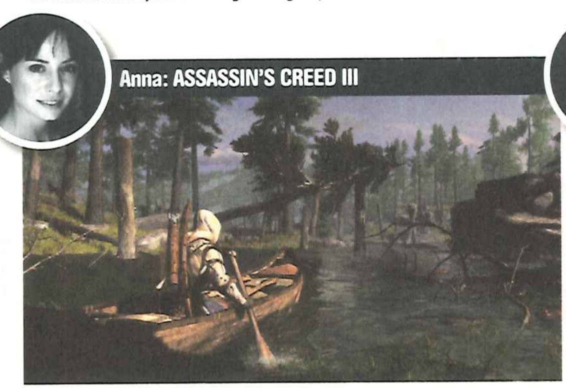
«En un año en el que he disfrutado con el DLC de Dark Souls, Journey, Catherine, The Unfinished Swan, NFS Most Wanted e incluso con SH Downpour, no he podido resistirme al embrujo RPG de Dragon's Dogma y la atracción fatal de Dishonored».

Nemesis: LOLLIPOP CHAINSAW



«El juego de Grasshopper Manufacture no vendió los millones que cosecharon otros juegos de esta lista, pero conquistó mi corazón con el mejor jefe final de 2012 y aquel inolvidable paseo en segadora mientras resonaban los Dead Or Alive».

Anna: ASSASSIN'S CREED III



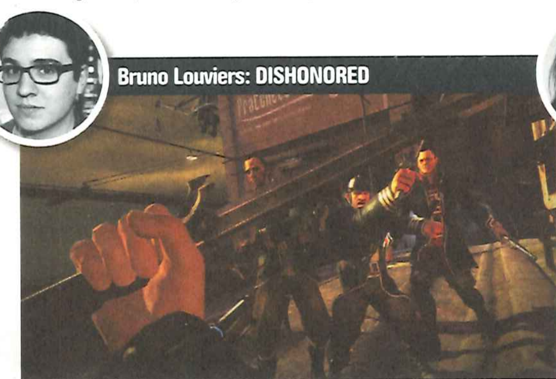
«La guerra de la independencia secundada por un Mohawk solo puede ser salvajemente divertida. Su contexto histórico es exquisito y que George Washington sea, en castellano, Luis Tosar, es un lujo.»

John Tones: MAX PAYNE 3



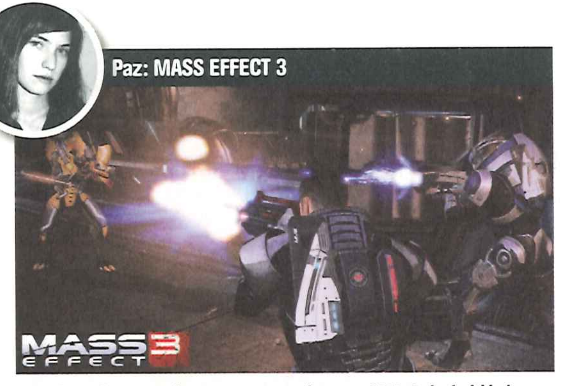
«Puede que Max Payne 3 no vaya a cambiar la vida a nadie, pero tengo que venerar a un juego que decide hacer el género más viejo de la historia, pero como nunca antes se había hecho: técnicamente perfecto, divertido y despreocupado. Un clásico».

Bruno Louviers: DISHONORED



«El mundo de Dishonored me ha absorbido: mecánica, personajes, su gris historia, la ciudad... Me lo he pasado del derecho y del revés, probando todas las posibilidades de la trama e inspeccionando hasta el último rincón infestado de ratas».

Paz: MASS EFFECT 3



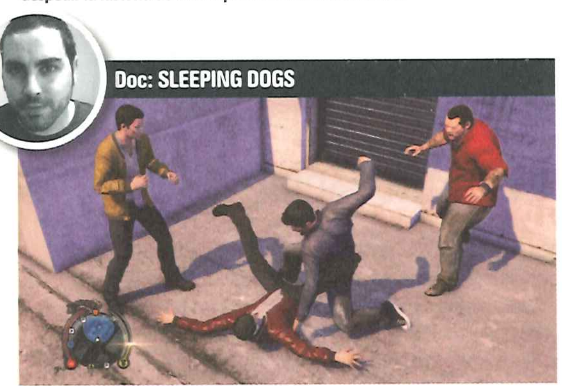
«Hacía mucho que un juego no me marcaba como ME3. Cada decisión ha pesado sobre mis espaldas y nunca he llorado tanto como cuando tuve que despedir la historia de mi Shepard. Yo salvé la Galaxia».

Javi Sánchez: DRAGON'S DOGMA



«Puede que no tenga el relumbrón de mis otros candidatos (en orden descendente: Borderlands 2, XCOM, Journey, Dishonored, Need For Speed), pero esta chispa de todo lo que debería ser Capcom no me ha soltado desde mayo».

Doc: SLEEPING DOGS



«Aunque SFXTekken revolucionó "mi género", no puedo hacer otra cosa que rendirme ante las excelencias de Sleeping Dogs. Completo, variado, rayando la excelencia en todas sus facetas y, lo más importante: tremendamente divertido».

VEN, JUEGA, FUTUREA

DEL 30 DE NOVIEMBRE AL 9 DE DICIEMBRE

20%
DE REGALO*
EN TODOS LOS PRODUCTOS DE NUESTRO CATÁLOGO

¡PÍDELO YA!





ENTÉRATE DE TODO

VEN A CONOCER EL NUEVO ESPACIO DE VIDEOJUEGOS DE EL CORTE INGLÉS
CON TODO LO ÚLTIMO, TODO LO MEJOR Y TODO LO QUE TE INTERESA.

Reserva tu juego, compra tu consola, elige los accesorios, infórmate, compite, combate, gana, simula, disimula. VEN, JUEGA, FUTUREA.

*En ticket regalo para tus próximas compras en el Departamento de Videojuegos, del 30 de noviembre al 5 de enero.



tus compras también en:
elcorteingles.es/videojuegos